no.447
1993年 4/15
ゲームマシン
アミューズメント通信
APRIL 15, 1993

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月２回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第３種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

米国ＡＣＭＥ93（ラスベガス）で

新型ＶＲゲーム機も

米国ＡＭゲーム市場は次第に景気回復へ

ＡＣＭＥ93展示会場のようす。手前のプリミア社の小間ではフリッパー「ストリートファイターII」などが並んでいる

米国の春のＡＭ機器展となっているＡＣＭＥ（アメリカン・コインマシン・エキスポジション）93が三月十一—十三日、ラスベガスのサンズ・コンベンションセンターで開催され、約二百五十社が九百小間近くを使用して出展、さらに展示規模を広げた。しかし米国全体の景気回復が遅れていること、衝撃的人気のあるＴＶゲームに乏しいこと、いぜん1ドル硬貨が発行されていないこと、などから盛り上がりに欠ける催しとなった。

それでもメキシコなど中南米からの来場者は目立って増加しており、国際市場そのものは拡大基調にあることを示した。

展示会では、前日（十日）の午後五時から（前回は六時から）八時まで「ディストリビューター・プレビュー」として、関係者に公開され、前日夜のメーカー合同レセプションの話題作りに役立った。

ＡＣＭＥ93は、日本のＡＯＵエキスポ93後に開かれたことから、ＡＯＵエキスポで披露された日米の多くの新ゲームが、そのまま米国で紹介されたほか、日本では未発表の新ゲームがいくつか披露された。うち主なものは、ＴＶゲーム機でテクノス「シャドーフォース」（変身忍者）、金子製作所「ギャルズパニックII」、フリッパーでミッドウェー社「トゥワイライトゾーン」、ウィリアムズ社「ドラキュラ」などがある。最も斬新なのは、新会社ＶＲ８によるＶＲゲーム「バーチャルコンバット」（アップライト）だった。また最も注目されたＴＶゲーム機はミッドウェー社「ＮＢＡ・ＪＡＭ」だった。

ＡＭゲーム機、乗物機、ジュークボックスなど出品内容は一段と充実したが、ＶＬＴブームの影響からＴＶスロットなどのギャンブル機の出品が増加した。またリデムプション（払い出しチケットで景品と交換する）ゲーム機は、一層種類を増やし、市場の拡がりを示した（ＡＣＭＥ93の出展内容など詳しくは次号で報じる予定）。

初日（十一日）の夜は恒例のＡＡＭＣＦのディナーパーティーが開かれ、今回はＣＡロビンソン社のレア・ベテルマンさんの栄誉を称える盛大な催しとなった。この催しは日本には例がないだけに参加した日本人業者は感激していた。

ＶＲ８社「バーチャルコンバット」（アップライト）を使うようす

ＳＮＫ「ネオネットワーク」

通信カラオケ今秋にも

16ビット機、サウンド基板でレベルアップ

㈱エス・エヌ・ケイ（ＳＮＫ、本社大阪、川崎英吉社長）は、ＡＯＵエキスポおよびカラオケビジネスフェアを通じて、同社「ネオネットワーク」のひとつ、通信カラオケ「ＭＳシリーズ」を披露した。ＩＳＤＮ（総合デジタル通信網）を利用したカラオケシステムで、発売時期や価格など未定だが、今秋にも出荷するもようだ。

通信カラオケは、必要な音楽・映像ソフトを通信回線で引き出すものでタイトーの「Ｘ—２０００」など二、三の例があり、将来カラオケ市場の主流を占めると見られている。

ＳＮＫの「ＭＳシリーズ」は16ビットＣＰＵを使用、独自のサウンド基板を持つもので、通信カラオケの水準を大幅に向上させた。さらにホストコンピューターが対応する回線の数を大幅に増やし、再生スタートに要する時間も短くするなど実用レベルでもかなり便利になった。

また同じ曲が続けて歌われる場合には、毎回異なる映像になるようになるなど、これまでにない機能も加えている。

同社では電話回線を使って映像・音楽ソフトを端末機に伝えるだけでなく、双方向に通信できるＩＳＤＮ方式に、大きな将来性が見込めるとしている。このため「ＮＥＯ・ＧＥＯ」のレンタルを業務とする同社営業所網を活用して、新たに「ネオネットワーク」作りに着手する予定で、その製品を今回披露したことになる。

ＳＮＫの通信カラオケ「ＭＳシリーズ」（ＡＯＵエキスポ93にて）

カプコン「ストIIダッシュ」から

ＭＤソフト供給

第1弾主に米国向け6月出荷

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は三月十一日、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）の家庭用ＴＶゲーム機「メガドライブ」（米国では「ジェネシス」）向けゲームソフトの開発で合意した、と発表した。

カプコンはセガ社家庭用に対してこれまで製造許諾方式でソフト供給をしてきたが、今回の合意によりサードパーティーとしてカプコンが「メガドライブ」用ソフトを製造、販売していくことになる。製造許諾では「メガＣＤ」用「ファイナルファイト」（セガ社製、三月二十六日発売）などがあるが、カプコン製では「メガドライブ」用「ストリートファイターIIダッシュ」（六月発売）が初めてとなる。

この「メガドライブ」用「ストリートファイターIIダッシュ」は、主に米国市場向けで二百万個の出荷が見込まれている。

カプコンでは任天堂「スーパーファミコン」用に「ファイナルファイトII」（業務用は未定）を五月にも発売する予定で、任天堂用ソフトを継続する一方、セガ社用ソフトも開始する。またＮＥＣホームエレクトロニクスも許諾方式で家庭用「ＰＣエンジン」用に「ストリートファイターIIダッシュ」を六月にも発売する。

家庭用本体では任天堂が圧倒的シェアを占めてきたが、海外でセガ社が互角に競り合う状況となり、任天堂用にだけソフトを作ってきたサードパーティーの中から、セガ社用などを手がけるメーカーが現われている。ヒットメーカーとしてコナミに続き、カプコンもそうしたことで、任天堂の独占的シェアという構図に大きな変化が出てきたと見られている。

SC遊園第8回通常総会

「店舗」解釈で運動継続

景品あっせんの利用者割戻しは2％に

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、会員七十八社、NSA）は二月十六日、千葉の幕張メッセで第二十三回理事会と第八回通常総会を開催した。うち総会には委任状十九社を含む七十二社が出席した。

理事会では総会提出議案を審議、了承した。うち決算案では景品あっせん高が当初予算より六・八％増えたことから、利用者割戻金を取扱い高の二％に増額、単年度収支を赤字にとどめた。国民会議への寄付金は前回どおり百万円を計上した。事業計画案では引続き風営法解釈の是正を求める、などの説明があった。

また任期満了に伴う役員改選の方法は指名推薦で提案することが了承された。海外視察については五月中旬、欧州遊園地視察ツアーを計画中との説明があった。

総会では内田会長が挨拶、「不況の中でAM業界だけが追い風を受けていると思っていたが、昨年秋から秋風が吹き始めた。SCも今年は天候のせいもあるが苦戦のようだ。いい情報があれば交換し、売上げ増に結びつけたい」と語った。

引き続き㈳青少年育成国民会議への寄付金贈呈が行なわれ、出席した育成事業部の湊明弘副部長に手渡された。湊氏は「青少年健全育成に対するSC遊園協会の助力に感謝している。当国民会議も活動に一層の磨きをかけたい」と挨拶した。

平成四年度事業報告書案と収支決算書案について、宮原久常務から説明があり、承認された。任期満了に伴う役員改選では、事業継続の観点から全員留任とし、欠員について新任を加えるとの指名推薦が行なわれ、すべて承認された。

その結果正副会長はそのまま、理事では死亡した加茂飛智男氏、高木賢二氏、退会した㈱サンレジャーの宮本博吉氏を除く全員と新任の伊東芳雄氏（㈱三共）の計二十三名が選任された。また監事では遠藤栄氏退任により、高柳孝一氏と新任の鈴木基悦氏（㈱ドキ）の二名が選任された。

平成五年度事業計画案と収支予算案も同様に説明があり、承認された。事業計画では、指導事業、「店舗」解釈の是正関係事業、共同購入事業の三つが重点テーマとなっており、予算案では利用者割戻金をさらに増やし、単年度赤字を継続することで剰余金を減らしている。これは公益目的の業界団体として妥当な水準を保つための処理とされている。

以上で総会議事を終了し、AOUエキスポの出品機について二社から説明があった。

上の写真はNSA第8回通常総会で。下は「ワンダーエッグ」1周年記念で（左から）東急レク・村瀬常務、ナムコ・中村社長、東急・柴山部長

「D3－BOSS」事故

操作の学生送検

業務上過失傷害の疑いで

昨年八月二十七日、北海道旭川市内のゲーム場に設置していた㈱タイトーの回転式遊戯機「D3－BOSS」で、カプセルに乗っていた女性会社員二人のうち一人（三〇）が、回転するカプセルの内側の壁に頭などぶつけて大けがを負った事故について、旭川中央署は二月十八日、この遊戯機の運転操作をしていたアルバイトの大学生（二二）を、業務上過失傷害の疑いで旭川地検に書類送検した。

これは須貝興行㈱が経営する「プレイランドプルプル」で起こった事故。通常この遊戯機の運転は客がベルトで固定するのを確認してからでないとできない仕組みになっており、また須貝興行も運転操作をしていた大学生に適切に指導していたとのこと。しかし、旭川中央署によると、この大学生は女性客の体に触れるのを避け、女性客にだけロック操作をまかせていたことから、ロックが不完全なまま回転したため、大けがを負うことになった。

遊戯機自体は指示どおり対応しておれば事故はないので、メーカーに責任はない。須貝興行はけがを負った女性客に補償も行なっている。この事故については悪意がなく、過失だけなので刑は軽いだろう、と同署は話している。

「ワンダーエッグ」1周年

入場者111万人に

関係者招き謝恩パーティー

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）の都市型テーマパーク「ワンダーエッグ」が、昨年二月十九日の開園以来一周年を迎えたことから、同社では二月二十七日に二子玉川タイムスパーク内のサントリーモルツクラブで、関係者約百五十人を招いて「謝恩パーティー」を開催した。

挨拶に立った市川涛雄副社長は、「長年、二月の多摩川沿いは景気がよくないとされてきたが、ワンダーエッグが出来てからよくなった、という声が多くなった。日経新聞の特別賞もいただいており、支援して下さった皆さんのおかげと感謝している」と語った。

東急レクレーション㈱村瀬光彦常務は、「二子玉川タイムスパーク計画のキーテナントとしてワンダーエッグが登場して以来、当初見込みを越える百万人以上の入場者があった。おかげで知名度が高まり、全国から集客できるようになった」と語り、乾杯の挨拶とした。

パーティーの中で、一周年記念イベントを企画した㈱アミューズの山本久社長も挨拶した。終了後、出席者は新アトラクション「バーチャルビークル」の試乗会、記念イベント「ワンダーイースター」の前夜祭などを楽しんだ。なおこの日は地元住民が無料招待された。

ナムコでは二月二十八日までの年間入場者数が百十一万二千三百八十人になった、と三月九日に発表した。売上高は三十九億円だった。九三年度は当初計画どおり、八十万人、二十五億円を目標にするとしている。

ナムコの市川涛雄副社長

セガ社描いた単行本

「ゲームの王国」

講談社から2月に発行

セガ社のTVゲーム開発の由来など多方面から読物ふうにまとめた単行本「セガ・ゲームの王国」（大下英治著、講談社、千五百円）が二月下旬に発売となった。

これは昨年五月から九月までの五ヵ月間、報知新聞に連載されていたのを一冊の本にしたもの。連載当時から、中山隼雄社長ら主なスタッフの業界参加のプロセスや、サービスゲームスとローゼンエンターの合併によるセガ社の発展、TVゲーム機開発の経緯などが話題になっていた。

ことに中山氏が㈲ヴィ・アンド・ヴィ貿易に就職した後、㈱エスコ貿易を設立したあたりなど、よく描いており興味深い。業界の外から見たセガ社の読物ふう社史ともなっており、同社のパブリシティの役割りを果すことになる。筆者はフリージャーナリストで、小説やノンフィクション分野で活躍中とのこと。

特許・実用新案出願公告・公開

（2月26日～3月12日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

三月五日＝「スロット・ビンゴゲーム機」、高田和彦（兵庫）、5-16877、59-233766。

三月十二日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、5-18594(早)、1-106839。「ビデオゲーム装置の入力方式」、カシオ計算機㈱（東京）、5-18595審、58-161620。

実用新案出願公告

三月五日＝「進行方向ガイドランプ」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、5-9038、63-95275。

特許出願公開

三月二日＝「画像表示カードゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、5-49755、3-242602。「自走式乗物」、㈱ナムコ（東京）、5-49756、3-242822。

三月九日＝「ピンボールゲームの相互作用型照明制御装置」、ウィリアムズ・エレクトロニクス・ゲームズ社（米国）、5-57044、4-25505。「ボール打出機構」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、5-57057、3-259566。「釣りゲーム装置」、アーレン・J・ロウランス（米国）、5-57058、4-214977。「ゲーム機用メダル及びメダル識別装置」、共和技研㈱（埼玉）、5-57059、3-226017。「磁石内蔵ダイスの転がり制御装置」、富士電子工業㈱（千葉）、5-57060、3-224189。「フラクタル描画機能付きゲーム機」、日本電気ホームエレクトロニクス㈱（大阪）、5-57062、3-244445。

実用新案出願公開

三月二日＝「スロットマシンの図柄ベルト巻掛け構造」、㈱エル・アイ・シー（大阪）、5-15983、3-63566。「電子ゲーム機」、高砂電器産業㈱（大阪）、5-15984、3-72282。「移動物叩きゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、5-15992、3-65016。

三月九日＝「スロットマシン用コインの分離供給装置」、サン商事㈱（東京）、5-18569(請)、3-28477。「クレーンゲーム機」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、5-18582、3-67592。「占い装置」、㈱バンダイ（東京）、5-18583、3-74721。「テレビゲーム装置」、菊池武彦（大阪）、5-18586(請)、3-68983。

JOU通常総会

恒例の優良マシン表彰

設立20周年で国民会議に百万円寄付も

日本娯楽機械オペレーター㈿（JOU、宇島準一理事長、組合員二十八社）は三月二日、名古屋市内の名古屋観光ホテルで第二十期通常総会を開くとともに、恒例の「年間優秀機」表彰などを行なった。

同総会には二十四社が出席。宇島理事長が「当業界は好景気と言われており、業界全体は好調だが、その中で企業間格差が広がり、競争も激しくなっているのが実情だ。その意味で本日は今後のオペレーターのあり方、生き残っていく方策などについて意見交換が行なわれれば、有意義なものとなる」と挨拶した後、同理事長が議長となって進められた。

平成四年度決算関係については異議なく承認された。また五年度活動計画は例会を六月、八月（AMショー開催時期）、十二月（忘年会を兼ねて）の三回と二月に通常総会を開くことで了承された。

優秀機の選定については理事会で、計二十機種の候補機械の中から九機種を決定したとの報告があった。優秀機種の内訳はTVゲーム機六機種と、フリッパー、その他アーケードゲーム機、占い機がそれぞれ一機種で、今回乗物機は選ばれなかった。優秀機は次のとおり。

最優秀機＝カプコン「ストリートファイターIIダッシュ」。優秀機＝SNK「龍虎の拳」、セガ社「バーチャレーシング」、ナムコ「スズカ8アワーズ」、ジャレコ「グランプリスター」、ミッドウェー社／タイトー「ターミネーター2」、データイースト「リーサルウェポン3」、こまや「ザウルスキャノン」、サンワイズ「ファラオの予言」。

以上の機種のメーカー（「T2」は国内発売元のタイトー）九社に対し、理事長から感謝状が贈られた。

総会ではこのほか、同組合設立二十周年を機に、これまで指導員養成講座などで業界に協力してきている青少年育成国民会議へ、百万円寄付することを決めた。寄付金は組合員の拠出により七十五万円、残りを組合会計から出すことで承認された。

総会終了後に懇親会が開かれ、㈱タイトーの中西昭雄相談役が乾杯の音頭をとり、㈱モリタの森田寛正会長夫妻により万歳三唱が行なわれた。

なお総会の前に㈱エフ・ジー・エルの郊外大型ロケーションを、また懇親会終了後に栄にある繁華街の各ゲーム場をそれぞれ（見学希望者約十名が）見学した。

写真はJOU通常総会で、下はカプコンの成田氏（左）と宇島理事長

メダルゲーム機区別すべき

真鍋氏が意見

また情報交換の場で㈱シグマの真鍋勝紀社長が、業界の現状およびAOUエキスポの出品動向などについて約三十分間にわたり話をした。

その中で同氏は、メダルゲーム機の売上げが全国的に下降線をたどっている現状について、「その原因は供給過剰と間違った運営方法にある。メダルゲーム機の本質はギャンブル性にあるので、アミューズメント性が強いアーケード機と一緒に並べて営業すると、ギャンブル（に似た）の面白さが損なわれてしまう。つまりメダルゲーム機はアーケード機と区別し、あくまで大人のみを対象とすべきであり、その運営にはギャンブル（に似た）の魅力を引き出すような雰囲気づくりと人的サービスが必要となる。その意味では当社ロケも含めて、メダルゲーム機の本質を再確認し運営について原点から見直すべき時期に来ている」と語った。

第2回カラオケビジネスフェア

通信カラオケも

タイトーやSNKなど出展

カラオケ機器およびソフトなどを集めた「カラオケビジネスフェア」（綜合ユニコム㈱など共催）が二月二十四－二十五日、東京・平和島の東京流通センター（TRC）で開かれ、AM業界から㈱タイトー、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK）など数社が出展した。

カラオケ設置店のうちいわゆる「カラオケボックス」は、昨年十月末現在の警察庁調べで九千四百七十七店、九万六千四十八室あり、前年比それぞれ二六％、三六％も増えている。このような急増に伴い、カラオケ業界では利用料金の値下げなど過当競争の時期を迎えたとされている。そこでAM機の導入や、飲食営業との複合などが今後のカラオケ設置店に不可欠となりつつある。

今回の催しは、昨年に続く第二回開催で、八十八社（団体含む）が出展した。「新しい空間を創造するカラオケ＆アミューズメント・レジャーへの新展開」をテーマに、展示会とセミナーを催した。展示会では今回初めて大手メーカーの出展が揃ったが、その一方で、営業促進のためのサービス遊技装置としてスロットマシンのような機器の出品も目立った。

タイトーは、NTTのISDN（総合デジタル通信網）を利用した業務用カラオケシステム「X－2000」を展示、実演した。同機は昨年九月の発売以来、デーマーケット（カラオケボックスなど）を中心に伸びており、同社では年内八千台の需要を見込んでいる。

SNKは同様の通信カラオケ「ネオネットワーク」を参考出品した。会場では発売時期など具体的に発表しなかったが、同社では来場者の反応が非常に良かったと受けとめている。なお通信カラオケではこのほか、エクシング／ジョイサウンド販売がブラザー工業の「ジョイサウンド」を展示していた。

カラオケメーカー関係では㈱日光堂がCDIシステムによるゲームカラオケを紹介、また日本ビクター㈱がCDサイズの動画カラオケデジタルビジョン「DV－10」を展示して、それぞれ注目された。

AM機関係ではアイレム㈱が、業務用占い機「ウォーリーの愛をさがせ」を出品、省スペース型なのでカラオケボックスにも置ける点をアピールした。大平技研工業㈱は業務用ガンゲーム機「ターゲットセブン」（総発売元㈱ユウビス）とカラオケ採点機など展示した。また㈱ケイアンドユウは各種カラオケ機器と採点機など紹介した。

綜合ユニコムによると二日間の入場者数は一万八千九百人で、前回の約一万二千人と比べ三割増となった。同社は月刊「レジャー産業」のほか、季刊「カラオケビジネス」も発行している。

カラオケビジネスフェアで、上はタイトー、下はSNKの小間のようす

PLABI

プレビ株式会社

中外アソシエーツが

新社名プレビに

中外音産を合併、社名変更

㈱中外アソシエーツ（本社茨城県日立市、梶格康社長）は、子会社の中外音楽産業㈱（同）を四月一日に合併、さらに同二十日にも社名を「プレビ㈱」と変更することを決めた。

同社は六五年九月設立のオペレーター会社で、中外音楽産業はイベント企画を主な事業としてきた。他の関連子会社を含めると、不動産管理、技術サービス、ボウリング場経営と幅広く、このため総合AMビジネスを示す社名に変えることになったもの。

新社名の「プレビ」は英語のプレイとアビリティ（能力）を合成したもので、ロゴも決めた。これに伴い、社是「生命輝く日々を」と、スローガン「明日をもっと面白く」を採用、新たにスタートすることにした。

セガ社株式、海外初の

パリ証取に上場

3月10日から取引き開始

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は三月三日、フランスのパリ証券取引所に同社株式を上場することになったと発表した。フランスの証券業協会や証券取引委員会などの認可を得て、三月十日から取引きが開始された。

パリ証券取引所には昨年末現在、国内二百九十三社、外国二百十五社（うち日本三十八社）が上場されている。主幹事は日系現地法人のノムラ・フランス社で、同社による日本企業のパリ証取上場は初めてとのこと。

セガ社の株式は八六年十一月に店頭公開、八八年四月に東京証券取引所第二部上場、九〇年十月に同第一部に指定替えとなっており、海外での上場は今回が初めて。とくにヨーロッパでの同社家庭用TVゲーム機「メガドライブ」の普及に伴い同社への関心が高まっていることから、より一層の知名度、信頼度を高めるためフランスでの株式上場に踏みきった。

兵庫県協、通常総会
少年補導に問題
役員2名新任、ほか再任

兵庫県アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局神戸市、河合久雄会長、会員五十六社）は二月二十四日、神戸・三の宮のサンパルビルで第八期通常総会を開き、役員改選により河合会長を再選、また予決算案などを承認した。

同総会には委任十七社を含む三十三社が出席。挨拶に立った河合会長は「当業界は他業種に比べると好調で恵まれているが、いろいろな問題も抱えている。その一つが遊技機賭博だ。そういう違法営業をわれわれの力で排除していく努力も必要だ。AM業者が正道を歩んでいけば、社会的な認知も得られる」と述べた。

来ひんとして県警保安部防犯課の甚田郁雄係長は、「新風営法施行後、八号営業に関しては、賭博関係を除くとそう大きな検挙や行政処分はなかった。これは皆さんの努力によるものだ。なお昨年新たに許可した県内の八号営業所数は、専業店が四十件、飲食店その他との併設が四十三件、合計八十三件で、これは他の風俗営業に比べると非常に多い。廃業したのは専業店十七件、併設店八十件で合計九十七件だった。また昨年の八号営業関係での少年補導は男子二百六十三人、女子二十人、計二百八十三人で、うち学校をサボった者が百四十二人、喫煙していた者が百三十一人、年少者立入り制限時間を守らなかった者が二人となっている。できるだけ少年には声をかけて、店内での補導が皆無になるよう協力してほしい」と語った。

財兵庫県青少年本部の丹野氏は、少年の健全育成と社会環境、非行防止の心がけなどについて話をした。

議案審議では第八期事業報告案、決算案、九期事業計画案、予算案がいずれも原案どおり承認された。うち事業計画については①経営環境の改善、②AM事業の（社会的）評価改善のための広報、③組織の充実拡大——を重点テーマとし、それぞれ部会を新設（理事会で検討）して取り組んでいくことが了承された。

役員改選については、理事会が推薦した候補者二十一名を提案、承認された。うち東中弘吉氏（㈱ベル）と森莞爾氏（ユーエス産業㈱）の二名が新任、残り十九名が再任となっている。なお従来理事だった手島利二氏（テシマ）は業種変更のため昨年十月退会している。会長、副会長四名、監事二名もそれぞれ再任となった。

議案審議終了後、次期衆院選挙に立候補を予定している前九州通産局長の大村昌弘氏が紹介され、同氏による講演、会員との質疑応答という形で進められた。

その中で同氏は「生き生きした社会づくりのために、遊びを大事にすることと許認可制を緩和していくことが私の基本的考え方だ。その意味で八号営業許可は必要なものだけに限定するか、別の届け出制にするべきだ。さらに射幸心をあおるだけの機械とそうでないものを、機械の特質によって客観的に判断できると思うし、その区別は絶対必要だ。それを同等に扱っている警察の考え方には無理がある。これを改善するには業界と立法府が一緒になって働きかける必要があり、そのためにも私は役に立ちたい」と語った。

総会終了後は懇親会が開かれ、恒例の抽選会も行なわれた。

写真は兵庫県協第8回通常総会にて、左上は県警の甚田係長、右上は河合会長、右側は大村昌弘氏。下は会議のようす

カプコン93年3月期
さらに上方修正
業務用と家庭用のヒットで

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は三月十五日、九三年三月期の業績予想をさらに上方修正した。これは九二年四月発売の業務用「ストIIダッシュ」と、同六月発売の家庭用（SFC用）「ストリートファイターII」などのヒットによるもので、昨年十月にした上方修正をさらに修正した。

同社によると業務用「ストIIダッシュ」は、国内五万一千台、海外四万台の計九万一千台出荷。家庭用「ストII」はSFC／スーパーNES用のみで、国内三百万個、海外（米国市場）三百万個の計六百万個を販売した。さらに十一月に発売したSFC用「ミッキーのマジカルアドベンチャー」や、業務用「ストIIダッシュ・ターボ」が予想を上回る好調な売れ行きを示した（うち「ターボ」は国内八千台、海外七千台の計一万五千台を出荷したとのこと）。

このため九三年三月期の売上高は七百億円、経常利益は百三十億円、当期利益五十四億円と上方修正した。今回の業績予想によると九三年三月期は前年同期と比べ、売上高が九七%増、経常利益が一二七%増、当期利益が一〇一%増と、ほぼ二倍の増収増益を達成することになる。

同社九三年三月期の業績予想は、昨年五月以来、八月、十月と上方修正しており、今回で三回目となる。

京都府協、通常総会
全国大会を準備
エアガン射的は8号との見解

京都府健全娯楽業協会（事務局京都市、吉田勲会長、正会員三十二社）は三月五日、京都駅前の京都タワーホテルで第十一回通常総会を開き、予決算案の承認、役員の補選などを行なった。

同総会には委任十社を含む正会員二十八社が出席。吉田会長は挨拶の中で「新風営法施行によりそれまで自由だったゲーム場営業が厳しい制約を受けることになったが、今振り返るとプラス面もあった。それは制約されるという危機感から業界を挙げて健全営業に努めてきたことだ。その結果ゲーム場は明るいイメージに変わり、他業界が不況の中にあっても当業界だけは好調という状況になっているものと思われる」と述べた。

議案審議は蕭明彦副会長が議長となって進められ、平成四年度事業報告案、決算案、五年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。

うち事業計画については組織の拡大強化、賭博遊技機の追放、青少年対策への協力などのほか、十一月に京都で開かれるAOU全国大会への全面協力を挙げている。

役員の補選については、小沢茂夫副会長と辻岡章夫監事から役員辞任届が出されたことに伴うもの。副会長の補充は行なわず、後任監事として寺島邦彦氏（㈱岡田商会）を選任した。

議事終了後、来ひんとして府警防犯部防犯課の高田雅則係長が、「府下での遊技機賭博事犯は最近は発生していない。ただ八号営業店で夜間年少者の入場制限を徹底していない店があるので、厳守してほしい。また最近、BB弾使用エアーソフトガンを並べた射的場が全国的に増え始め、府下でも数ヵ所あるが、これは点数がデジタル表示されるので当然八号対象機種になることを再確認しておきたい」と語ったほか、暴力団対策について説明した。

府防犯協会連合会の津留重之事務局次長は、防犯協会の活動について説明し協力を求めた。

総会終了後、来ひんも交えて懇親会が開かれた。AOU近畿地区協議会の今西徹事務局長が乾杯の音頭をとって進められた。

写真は京都府協第11回通常総会にて、左上は府警の高田係長、右上は吉田会長、左側は府防協連の津留次長

宮崎・日南海岸のリゾート施設
「シーガイア」7月開業
AMゾーン含む「オーシャンドーム」中心に

リゾート法（総合保養地域整備法）の適用第一号となった宮崎県・日南海岸地域の一ッ葉海岸に、「フェニックスリゾート・シーガイア」が七月にも開業することになった。

第三セクターのフェニックスリゾート㈱（本社宮崎、佐藤棟良社長）が進めているもので、遊園施設とプールを含めた巨大な「オーシャンドーム」を中心とした、日本では珍しい複合レジャー施設となっている。

フェニックスリゾートは、洋紙問屋の旭洋㈱を核に地元の県と市、公共企業などが出資、八九年十二月に設立したもので（資本金三億円）、九一年三月から工事に入っていた。うち世界最大級の全天候型ドーム「オーシャンドーム」（敷地約八万四千六百平方メートル）と、ゴルフコース、テニスクラブ、コンドミニアム、コテージが、第一期工事分として七月三十日にオープンする。

すでに第二期工事も九二年三月に着工しており、ホテル、コンベンションセンター、モールなどが九四年秋にオープンする予定だ。これら総投資額は二千億円となっている。同社では初年度二百五十万人、二年目からは三百五十万人、数年後に五百万人の入場を予想している。

「オーシャンドーム」のAMゾーンは、映像シミュレーターが二つ（百二十席と二十席）、ダークライド（六席、十台、二百メートル）、ウォータースライダーなどで構成されており、三菱重工業㈱がドーム全体の施工を担当した。

関係者招きパーティー

エイブル10周年

カプコン辻本氏らが祝辞

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）はこのほど設立十周年を迎えることから、三月二日に東京・池袋のホテルメトロポリタンで、業界関係者ら約二百五十人を招き記念ディナーパーティーを催した。

同社は八三年四月設立の業務用ゲーム機ディストリビューター。九二年度売上高は七十六億円とされている。

熊谷社長は「設立十周年を迎えることができたのも、本日参加された方がたの直接、間接的な支援のたまものと感謝している」と挨拶で述べた。

祝辞はカプコンの辻本憲三社長、テクモの柿原孝社長、セガ社の小形武徳専務、バンプレストの杉浦幸昌社長がそれぞれ述べた。

うち辻本氏は、「当社では設立後いち早く協力していただいた。客へのサービスがよく、感心している。業界は常にフレッシュな商品を市場に回わす必要があり、ディーラーにしかできないサービスがある」と話した。

柿原氏は、「エイブルは客に対してかゆいところに手が届くサービスで知られるが、これは面倒見のよい熊谷社長の人柄にも負っている」と語った。小形氏は、「AM業界が急激に注目されるようになったのは、重厚長大から軽薄短小、さらに美感創遊へと時代が変化したこと、それを最も分かりやすく具体化したのがAM業界だったから。より創造性のある面白い遊びを提供することで、さらに発展するが、それに見合った物流、販売技能など新しい技法が望まれている。西のユウビスをモデルに頑張ってほしい」と述べた。

杉浦氏は、「おもちゃ業界は吸収合併や廃業が多いが、AM業界は前向きで積極的だ。エイブルは少数精鋭で効率的に仕事をしており、スタッフはよく勉強している。当社も参考にさせていただいている」と語った。乾杯の音頭はユウガの安藤英雄社長がした。

中締めではJAMMAの日南香専務が挨拶した。パーティーではアトラクションとして、熊谷社長の友人でもある小金沢昇司の歌謡ショーもあった。

写真はエイブル10周年記念パーティーで、右上は熊谷社長、左上はカプコン・辻本社長、右側はセガ社・小形専務。下は会場のようす

ナムコの機構改革

VR開発本部新設

㈱ナムコは三月十七日付で機構改革を明らかにした。これは四月一日付でVR開発本部を新設するもので、従来の開発一、二、CG事業の三部を廃止、新たに開発企画、R&S開発、CG開発、開発設計の四部を設け、開発本部に含める。

（4月1日）兼VR開発本部長、取締役開発部門担当沢野和則氏▽R&S開発部長（開発二部長）研究部長田城幸一氏▽CG開発部長（CG事業部長）平岡一邦氏▽開発設計部長（開発一部長）大杉章氏。

論潮

五協会「綱領」

景品提供の伴う遊技機の景品提供のあり方については、いくつか経緯があるが、九〇年十二月にJAMMA、AOUなど業界五協会が採択し、広くアピールした「綱領」でひとまず営業上のトラブルから避けられるようになったはずにもかかわらず、この「綱領」すら無視する向きがあって問題になるらしい。

というのは、新風営法以前からのプライズゲームの規定を尊重する意味で、「綱領」では「技術介入性が少なく、偶然性が支配的な機種を使用する営業においては、景品の提供をしてはならない。なお、メダルゲーム、一般ビデオゲーム、フリッパーゲーム等の機種を使用する営業においても景品の提供をしてはならない」と定められているにもかかわらず、この「綱領」に違反する製品が広告に載り、また実際のオペレーションに使用されているからだ。

その例として、パチスロを改造して、景品払い出し方式にした「スロットベンダー」遊技機などを挙げることができる。

これらは七号営業の遊技機に相当するものを改造したメダルゲーム機と同等の遊技機であり、少なくとも「綱領」の趣旨からすると景品の提供が許されない遊技機である。

もともと七号営業の技術水準にあるから技術介入性が認められている、との主張もありうるが、果して偶然の遊技（ゲーム・オブ・チャンス）でないと証明できるものかどうか、大きな疑問がある。

とは言え「綱領」で示される「一般ビデオゲーム、フリッパーゲーム」にも大きな矛盾があるが、これは偶然の遊技とスキルゲームの区別をはぐらかせたという事情から来ている。早期にこれらの区別をしないと矛盾は拡大する一方になる。

現にある法律（新風営法）によれば、八号営業では遊技の結果景品（賞品と同じ）を提供するのは法律違反となり、罰則が適用される。そうならない例があると主張する立場の「綱領」を忘れていては、改善はとても望めないのではないか。

コナミのTVゲーム音楽

CDアルバム化

これまでに発売されたコナミのTVゲーム音楽CDの中から、ヒット作を集めて収録したアルバム「コナミGMヒットファクトリー1」が、コナミレーベルでキングレコードから三月二十四日発売となった。

これはコナミのTVゲーム音楽の中から人気作品を選び、順に一枚のアルバムにまとめてシリーズ化していくもので、その第一弾となる。収録曲はアルファレコードのGMOレーベルからの九曲（四タイトル）を含む計十一曲で、「グラディウス」「ツインビー」「ギャラクティックウォーリアーズ」「サーカスチャーリー」など。作曲、編曲はすべてコナミ矩形波倶楽部によるもの。価格は二千八百円。

新会社設立

シーマ＝大阪府藤井寺市野中五の五五五の一、☎（〇七二九）三九－五一一二、生島光昭社長。

支店開設

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK）・仙台支店＝仙台市宮城野区萩野町四の二の二十五、販売☎（〇二二）二八四－〇一九一（営業所が支店に。営業の電話は従来どおり）。

謹告

当社ホッパー製品は、特許権、実用新案権及び意匠権によって保護されております。したがいまして、権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

ドロップタイプセレクター（メカ式）

AD-81P

専用チャンネルブラケット

AD-85W
2WAYセレクター
¥100/¥500

専用チャンネルブラケット

720-A/B
（¥100・¥50）

730-A/B
（各種メダル・US25¢ ¥10）

オールプラスチック製
757-P

●あらゆる不正使用をシャットアウト
（ワイヤー・電パチ・疑硬貨）

ドロップタイプセレクター（電子式）

AE-882
世界初3.5インチサイズ
2WAYセレクター

○メンテナンスが容易
ワンタッチで清掃

信頼と技術のふれあい
AsahiSeiko CO., LTD. 旭精工株式会社
本社・本社営業部●〒107 東京都港区南青山2-24-15　☎03－3401－6181
詳細はカタログをご請求下さい。

KONAMI

サポーター（観客）も興奮。究極の本物。

プレミアーサッカー

© 1993 KONAMI　ALL RIGHTS RESERVED.

◎記念すべきサッカー元年にタイムリーに登場。
◎カップルに大好評！得点シーン・リプレイ機能。
◎リアルな操作感を追求。選手がスピーディに反応。
◎オーバーヘッドキックなどの華麗なプレーも続出。

客層を選ばない
トリミング設定モード！
フィールドの表示サイズを4段階に設定可能。

ビジュアル・インパクト最高のズームサイズ
↕
フォーメーション重視の戦略型ワイドサイズ

SC・店頭向けメダルゲーム

ふうせんペン太™

© 1993 KONAMI All rights reserved.

大人気ペン太シリーズ最新作。
ふうせん割りでスカッと爽快。

仕様

サイズ/W456×D548×H1246㎜
重量/40kg
使用電源/AC100V±10%
(50/60Hz)
消費電力/80W

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

ハンドパペットにもなる。
ヘッドカバーセット

11種100個入り／1カートン

コナミ株式会社

東京本社	〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1	TEL.03-3432-5787		福岡営業所	〒810 福岡市中央区天神2-8-30	TEL.092-715-2367
大阪支店	〒530 大阪市北区梅田1-11-4	TEL. 06-456-4567		東京サービスセンター	〒101 東京都千代田区神田神保町3-25	TEL.03-3264-5678
札幌営業所	〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9	TEL.011-232-3778		大阪サービスセンター	〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18	TEL. 06-334-0335

続 AOU93アミューズメントエキスポ 出展内容

（前号からの続き）

アーケード機・占い機
クレーンに新しい試み 増えるスポーツゲーム

TVゲーム機（前号掲載）以外のアーケードゲーム機については、体力を使うものが増えたことがひとつの特徴。またクレーン機で景品かきまぜ機能（SNK）、爪の本数が変わるもの（コナミ）、カプセル吸い上げ式（サンワイズ）など新たな試みが見られ注目された。一方パチスロなどに景品払い出し機構を付けたものが増える傾向を示した。

アイレム

山登りをテーマとして、ハンドルでジグザグコースを左右へ傾けながらボールを運んでいくアーケードゲーム機「ヒルクライマー」を参考出品した。

占い機は液晶式「ウォーリーの〝愛〟をさがせ！」をメインに出品。同社小間の一角に同機を迷路のように四十数台も並べ、マイクでのアナウンスも行なって大きくアピールした。

アトラス

プライズマシンとして、テーブル上のカプセルをアームがすくい上げて取るもので、一つ取るごとに下部から一つが補給されテーブル上に常に一定数のカプセルを保つ機構を採用した「カプセルランド」を参考出品した。

エイブル

日本物産製のTV占い機「ジェム占いの街」、データイースト製フリッパーなどを展示した。

SNK

同社従来クレーン機をバージョンアップし、ぬいぐるみをかき回す機能を採用した二人用「ネオカーニバル・スペシャル」と一人用「ネオカーニバルミニ・スペシャル」を披露した（前号「話題のマシン」参照）。

岡本製作所

カーニバル機「スーパーバスケット」、カプセル景品払い出しパチンコ機「ごっつぇえ感じ」、同パチスロ機「ちびすろ」シリーズを出品。

カトウ製作所

親と子のライオン五匹のしっぽを順に引っ張ると、こちらを振り向き、子ライオンのみ三回振り向かせると景品が払い出される「ドキドキライオン」、ランダムに出てくるネコの手をハンマーで叩いていく「どらねこバンバン」を披露したほか、パチスロ機に景品（円筒カプセル）払い出し装置を組合わせた「マドンナエース」などを出品。

カプコン

プライズマシンとして六機種を参考出品した。同社初のクレーン機でぬいぐるみ景品使用の二人用「キディーキッス」と一人用「リトルキッス」、菓子類をすくう二人用「ロックマン4」。

以下はいずれもキャラクターカード払い出しタイプで、フリッパーによりボールを弾き的に当てる「パニックショット！ロックマン」、回る絵柄を合わせる「ドリームキュート・ストリートファイターII」、絵柄とルーレットを組合わせた「ドリームキュート・ロックマン」。

関西精機製作所

高さ約二・五メートルもある巨大パチンコ機で景品を払い出す「ラッキーショット」、バスケットボール投げのカーニバル機で、ゴールネットの位置が変化しデータをTV画面に映し出す米国ICE社製「フルコートフレンジー」をいずれも参考出品した。

岐阜特機

エアーガンでゴム弾を発射し、前方で動く景品カプセルを撃ち落とす二人用ガンゲーム機「ガンファイター」、景品落としプライズマシンで円型の「ジャンボビーバー」、四人用と六人用、硬貨作動式の全自動パターゴルフ機「エノモ」など出品。

ケイミックジャパン

穴に入ったビー玉をボタンで弾き出してゴールに入れるメカゲーム（電気を使用しない）で、必ず一個のビー玉を払い出す「バスケダンクシュート」、ミニクレーン機「ぽしゃっこのぱっくりくれーん」「とってくれーん」などを紹介した。

写真は上から占い機をズラリと並べたアイレム、アトラス、エイブル、岡本製作所の各小間のようす

話題のアーケードゲーム機

ハニーランド（コナミ）

ドキドキライオン（カトウ製作所）

スーパーマリオブラザーズ マッシュルームワールド（米国プリミア社）

ロッキー&ブルウィンクル（データイースト）

ホワイトウォーター（米国ウィリアムズ社）

キャプテンフラッグ（ジャレコ）

どらねこバンバン（カトウ製作所）

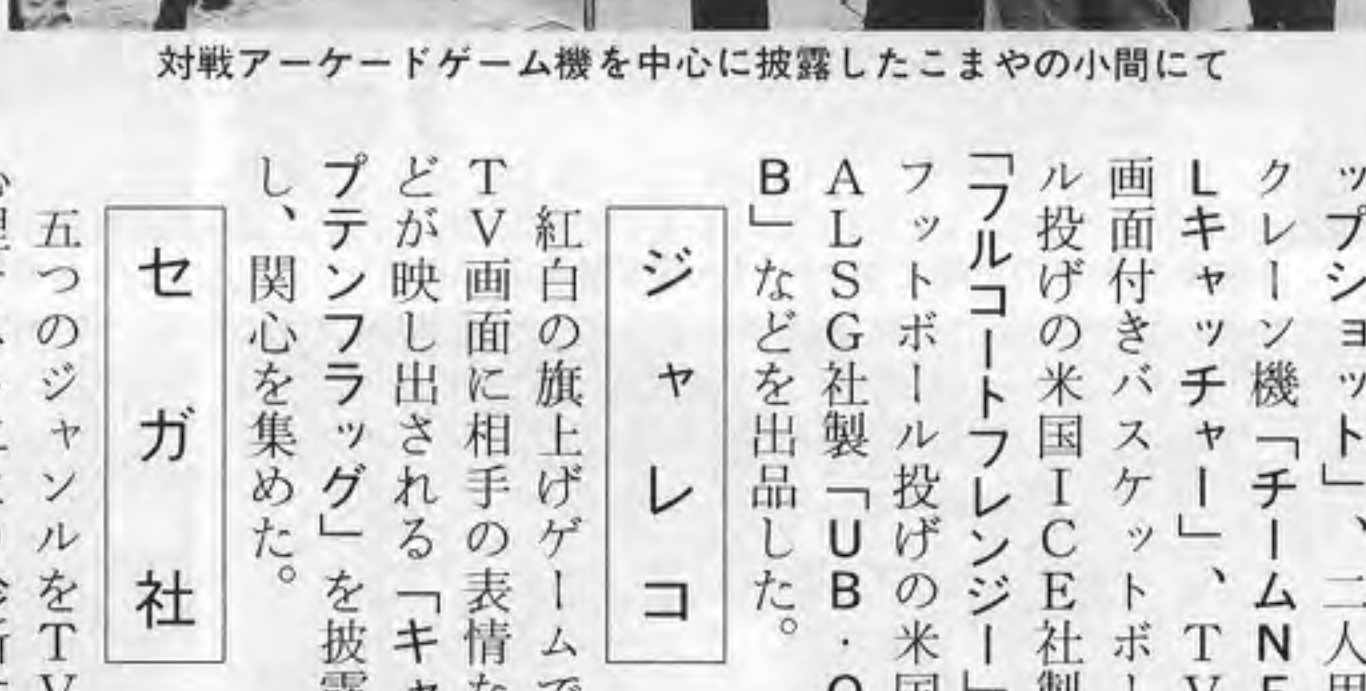
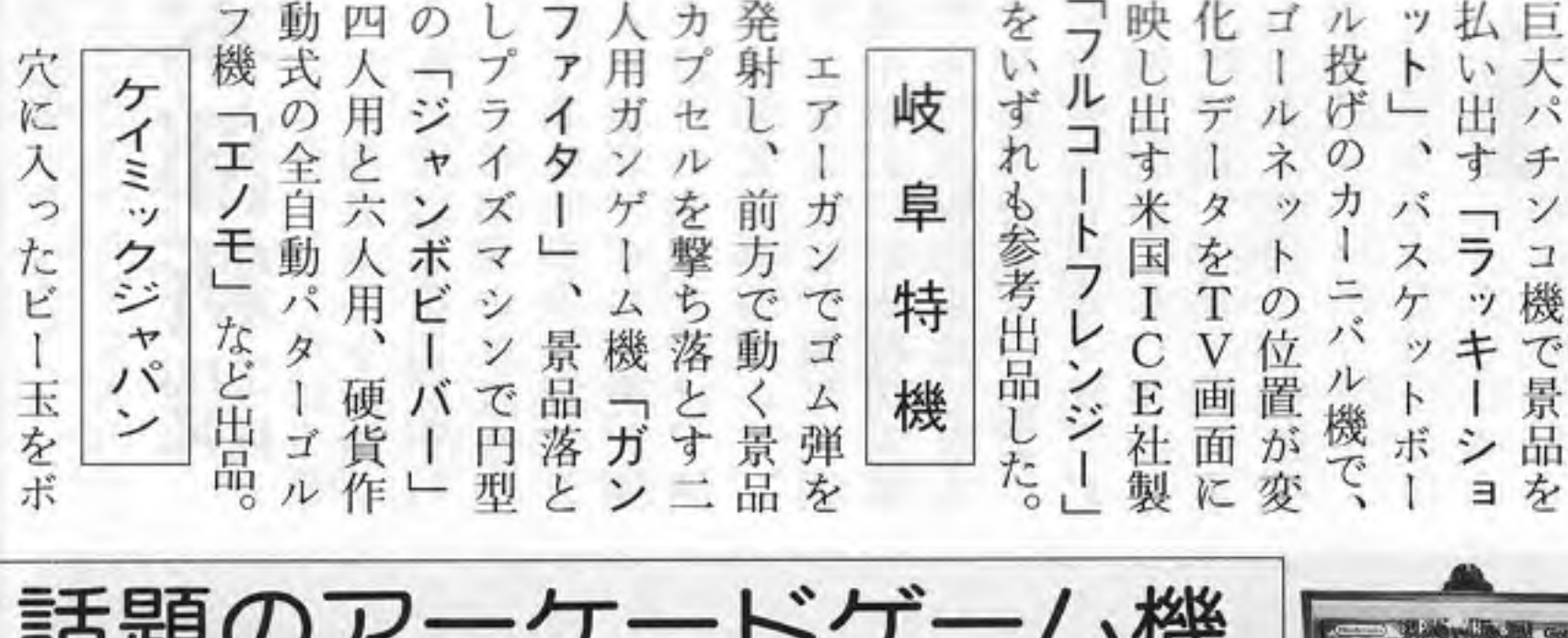
ガンバレトーマス（バンプレスト）

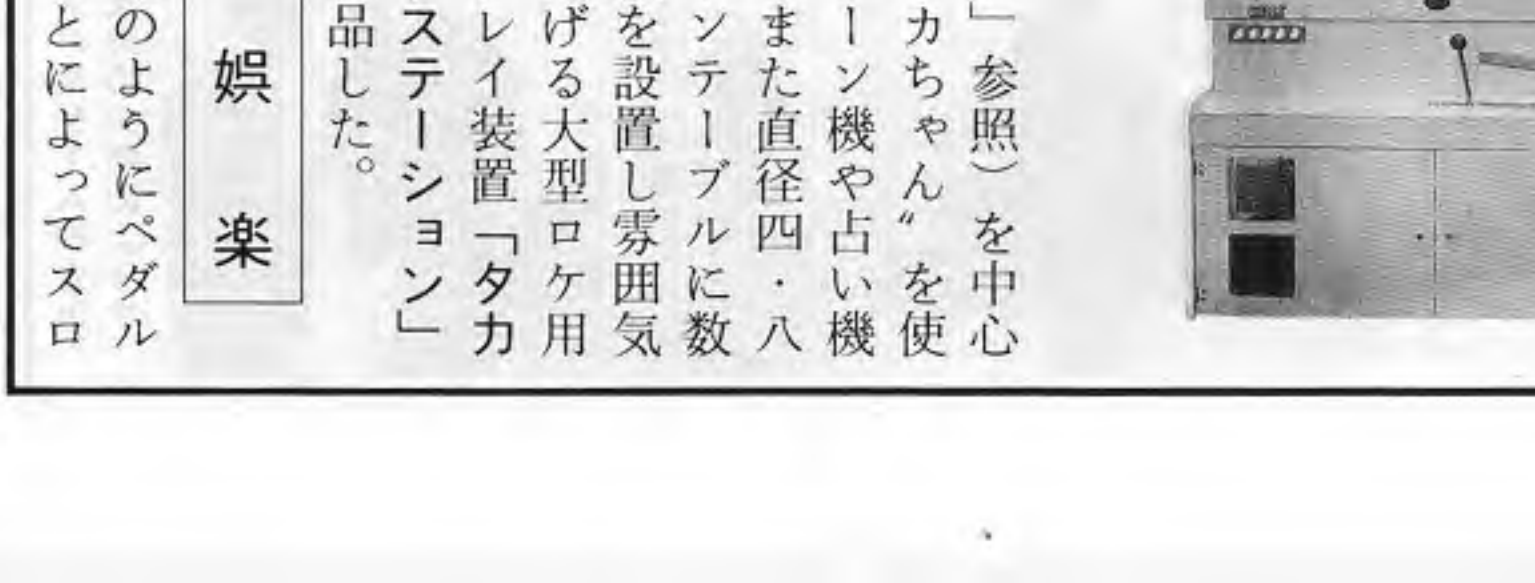
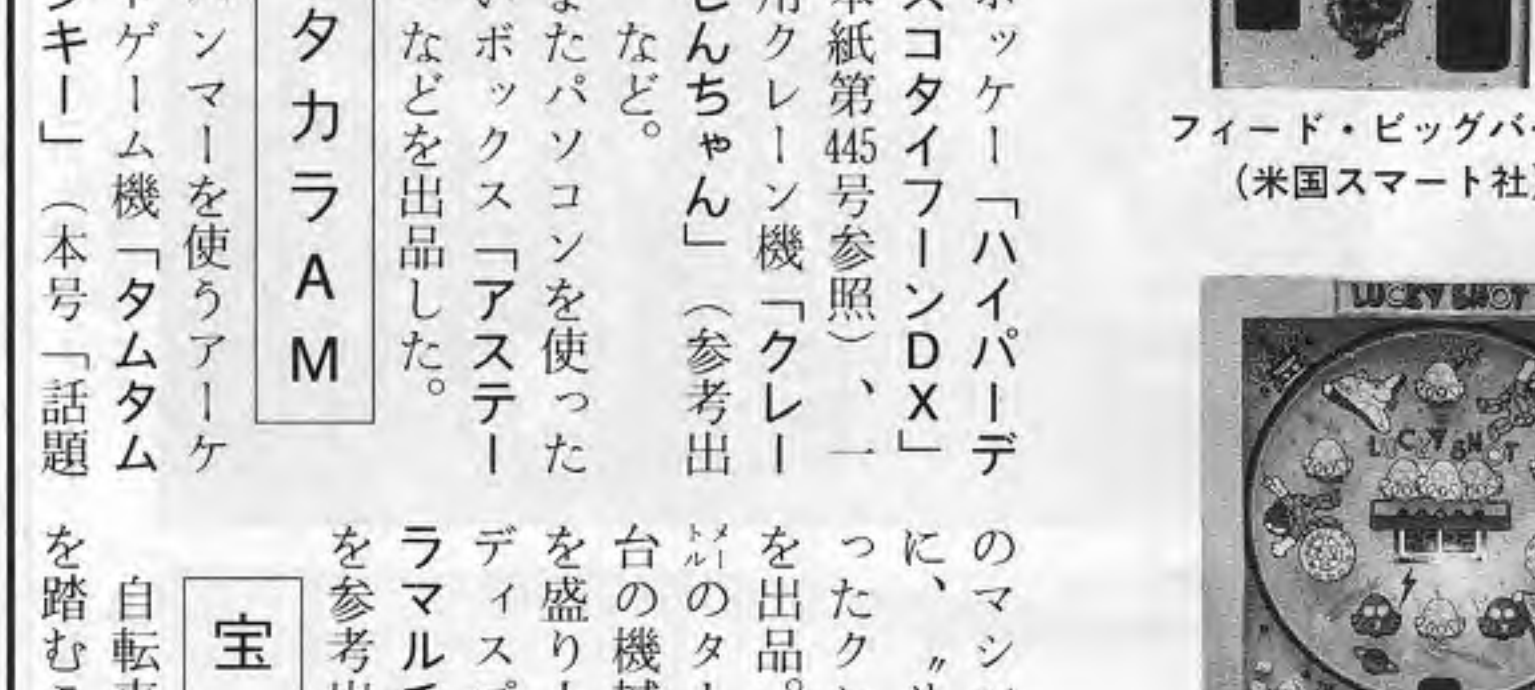
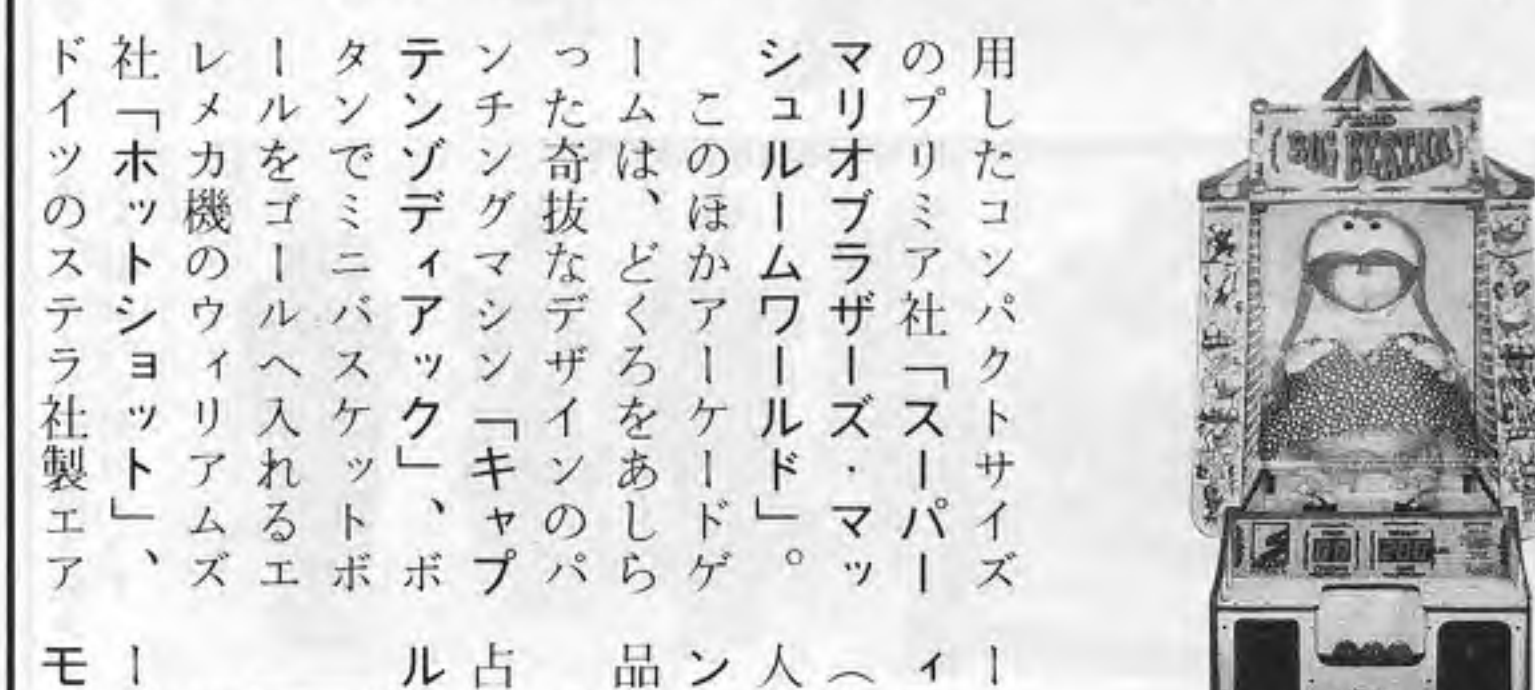
キャプテンゾディアック（タイトー）

タートルズショック（ヒューマン）

ファンキーモンキーウッキッキー（コナミ）

ドロップショット（シグマ）

こまや

二人対戦アーケードゲーム機「ゴーストシューター」を出品（前号「話題のマシン」参照）。

コナミ

一人用クレーン機「ハニーランド」を参考出品した。これは高さ一三六センチの子ども向けで、クレーン部分が六本の足（爪）を持つハチのデザインになっているが、最初のボタンで爪の本数（二、四、六本）がルーレットで決められるのが特徴。景品は菓子、ぬいぐるみ、カプセルなど幅広く扱える。

またコンガを叩いてサルに木登りをさせ、上部のバナナを取るというアーケードゲーム機「ファンキーモンキーウッキッキー」も参考出品した。いずれの機種も同社初のジャンルとなるもの。

サミー工業

ボールを転がし穴に入るとルーレットが回る米国レーザートロン社製カーニバルタイプゲーム機「スピン・トゥ・ウィン」と同機の子ども用「ジャングル・ラマ」、景品払い出し式パチスロ機三台を一つのボックスに組込んだ「ダイノファミリー」などを展示した。

サンワイズ

クレーン機タイプだが、爪ではなく吸引機を操作し、景品カプセルを吸い上げて落とし口へ続くレール上に落とすという新しい試みの「UFOシューター」、バスをデザインしたキャビネットでディスプレイ効果の高いミニクレーン機「スクールキッズ」を、いずれも参考出品した。

また同社TV占い機とともに、占い機三台を設置し雰囲気を盛り上げるためのディスプレイハウス「エムズハウス」もアピールした。

シグマ

宙に浮いたピンポン球を連射ライフルで狙撃しゴールに入れると景品カプセルが払い出される二人用ガンゲーム機「ドロップショット」、二人用クレーン機「チームNFLキャッチャー」、TV画面付きバスケットボール投げの米国ICE社製「フルコートフレンジー」、フットボール投げの米国ALSG社製「UB・QB」などを出品した。

ジャレコ

紅白の旗上げゲームでTV画面に相手の表情などが映し出される「キャプテンフラッグ」を披露し、関心を集めた。

セガ社

五つのジャンルをTV心理テストにより診断するもので、（四人まで）同時プレイの場合にはプレイヤー同士の相性も診断する「それいけ！ココロジー」、音響効果と照明を充実させたエアーホッケーで米国ダイナモ社のOEM生産による「エキサイティング・スピードホッケー」、クマの腹部にある穴にボールを投げ入れる米国スマート社製「バディベアー」などを出品した。

総商

各社TVゲーム機のほか、アイレムの占い機を二機種展示した。

タイトー

フリッパーは米国製四機種を展示した。ミッドウェー社「ドクターフー」、プリミア社「キューボールウィザード」（以上二機種は本号「話題のマシン」参照）、急流下りをテーマとして変化に富む凝ったプレイフィールドのウィリアムズ社「ホワイトウォーター」、〝マリオ〟キャラクターを採用したコンパクトサイズのプリミア社「スーパーマリオブラザーズ・マッシュルームワールド」。

このほかアーケードゲームは、どくろをあしらった奇抜なデザインのパンチングマシン「キャプテンゾディアック」、ボタンでミニバスケットボールをゴールへ入れるエレメカ機のウィリアムズ社「ホットショット」、ドイツのステラ社製エアーホッケー「ハイパーディスコタイフーンDX」（本紙第445号参照）、一人用クレーン機「クレーンしんちゃん」（参考出品）など。

またパソコンを使った占いボックス「アステール」などを出品した。

タカラAM

ハンマーを使うアーケードゲーム機「タムタムモンキー」（本号「話題のマシン」参照）を中心に、〝リカちゃん〟を使ったクレーン機や占い機を出品。また直径四・八メートルのターンテーブルに数台の機械を設置し雰囲気を盛り上げる大型ロケ用ディスプレイ装置「タカラマルチステーション」を参考出品した。

宝娯楽

自転車のようにペダルを踏むことによってスロ

景品かき回し機能を備えたクレーン機を発表したSNKの小間にて

新アーケード機と景品払い出し付きパチスロを展示したカトウ製作所の小間

景品落とし機やゴルフ練習機を出品した岐阜特機の小間のようす

対戦アーケードゲーム機を中心に披露したこまやの小間にて

巨大パチンコゲーム機やカーニバル機などを出品した関西精機製作所の小間にて

クレーン機やアーケードゲーム機などを参考出品したカプコンの小間にて

子ども用アーケード機やぬいぐるみなどを展示したケイミックジャパン

AOUエキスポで

ポッキンゴジラ（バンプレスト）

ラッキールーレット（トーゴ）

フルコートフレンジー（米国ICE社）

バディベアー（米国スマート社）

フィード・ビッグバーサ（米国スマート社）

フットボール（ナムコ）

ドリームキュート・ストリートファイターII（カプコン）

フロッギー（米国サウンドレジャー社）

ラッキーショット（関西精機製作所）

ットレーシングカーを走らせる四人用「しゃかりきスピードウェイ」（像製）を中心に、銃を固定して自動化したコンパクトサイズの二人用ガンゲーム機「ポップショット・デュオ」（同）、回転盤式エレメカプライズマシン「じゃんけんルーレット」、パチンコ機（カプセル払い出し）「たいむチャンス」などを出品。

タスコ

カーニバル機の新作として全自動の輪投げゲーム機で、的にかかった輪の色が音声でアナウンスされ（センサー内蔵）ぬいぐるみを自動的に払い出す「サーカスホイールII」をアピール。またボールを転がし時計の針を進める英国エルトン社製「ビート・ザ・クロック」を参考出品した。

テクモ

カーニバル機を多数出品し大々的にアピール。うち参考出品として、人形の口にボールを投げ入れていくと人形のおなかが膨らんでいく米国スマート社「フィード・ビッグバーサ」、ハンマーでボタンを叩いてボールを飛ばし、邪魔する蝶を避けてカエルの口に入れる米国サウンドレジャー社「フロッギー」、フットボール投げの米国ALSG社「UB・QB」など。

データイースト

同社フリッパー第十八弾「ロッキー&ブルウィンクル」を披露。これはアメリカンコミックをもとにしたもの。プレイフィールドはカラフルで分岐するランプウェイなど凝っており、バックガラスにはモーター駆動のコミカルな仕掛けもある。

トーゴ

アーケードゲーム機は、転がしたボウリングのボールがルーレット上を回る「ラッキールーレット」、ミニボウリング「スーパーパーフェクトボウル」（前号「話題のマシン」参照）、プライズゲーム機「ローリングエッグ」（本号「話題のマシン」参照）、ガンゲーム機「レーザースナイパー」（興東電子製）ほか従来機も。

ナムコ

ボールを転がす大人向けプライズゲーム機"アメリカンアーケードシリーズ"として、ボールが通った個所の数字の合計を七にする「ジャストセブン」、ポーカーの役を作る「ボールポーカー」、ルーレット併用アメフトゲーム「フットボール」。

また"カーニバルワゴン"の新作で、並べたカップ上にボールを転がし指定個所で止める「カップボール」、同社キャラクターを使ったエレメカゲーム機「コズモポリスアンタッチャ」（本紙第445号参照）など出品した。

日本オートフォート

壁掛け型のイタリア製占い機を紹介。「ボッカ・デラ・ベリタ」＝"真実の口"に手を入れて手相を判断。「カラーアナライザー」＝八つの色を好きな順に選ぶと心理を判断。いずれも音声付きで結果をプリントアウト。

バンプレスト

体を動かし口を開閉するゴジラにボールを投げ、歯を全部折ると景品が自動的に払い出されるカーニバルゲーム機「ポッキンゴジラ」を参考出品。

カード払い出しプライズゲーム機の新作として、"きかんしゃトーマス"の線路に見たてた回転ドラムを止める「ガンバレトーマス」（カプセル景品も払い出す）、TVクイズ機「てれびQウルトラマン倶楽部」、二人用「てれびでんわドラえもん」（本紙前号参照）、絵の回転板式「クレヨンしんちゃんあそんでクレヨン」「セーラームーンファンタジードリーム」。

ヒューマン

二人用光線銃ゲーム機で、上昇する五匹の亀ロボットを撃ち落とした後、払い出される景品をルーレットで決める「タートルズショック」を参考出品。また占い機「クリスタルフォーチュン」（本号「話題のマシン」参照）。

友栄

電光点滅式プライズ機「ドリームチャンス」（昭和技研工業製）を発表。景品は大き目の円筒型カプセルを使い、ぬいぐるみなどを入れて盤面およびボックス内部に陳列。

ユウビス

受話器でぬいぐるみの音声を聞くプライズマシン「森のでんわきょく」ほか各メーカー製品。

メダルゲーム機
ポーカーゲーム機多数
望まれる新コンセプト

この分野は新ゲームコンセプトへの模索が依然として続いている。一人用ではポーカーを中心としたトランプもののTVメダルゲーム機が増加し、またパチスロやパチンコ式のものも目立った。多人数用はほとんどが従来機の出品にとどまった。

全体として同じコンセプトの機種ばかり増え、ロケに入れ替える新機種が見当たらないと言うオペレーターの声もあった。

新作は次のとおり。

アイレム

六人用TVクラップスゲーム「ライブビデオクラップス」を出品。

アクシス

パチスロ「ヴィーナス」、TVポーカー「7ポーカー」、TVビンゴ「ビンゴクィーン」など出品。

アトラス

パチスロ機「レディマドンナ」を紹介。

エイブル

ワニがメダルを食べる「アニマルパックン」、TVスロット「エキサイティングフィーバー」「スロットエイドライン」のほか、「スーパーツイン」。

カトウ製作所

パチスロ「MSマドンナ」と同機の特別バージョン「MSヴィーナス」。

カプコン

"スタリオン"シリーズ（TVポーカー五機種

米国製カーニバルゲーム機などを紹介したサミー工業の小間のようす

上はタイトーの小間でフリッパーなど展示のようす

上はセガ社の小間にて新エアーホッケーなどを展示した部分

占い用ディスプレイハウスを披露したサンワイズ

各メーカーの新製品を紹介した総商の小間のようす

上の２枚の写真はタカラＡＭと宝娯楽の小間、左は日本オートフォートの小間

トーゴの小間でアーケードゲーム機設置部分にて

上の二枚の写真はカーニバル機中心のテクモ、占い機とガンゲームを披露したヒューマンの各小間、左は多彩な製品を展示したユウビスの小間のようす

今回はメダルゲーム機も出品した友栄の小間のようす

AOUエキスポで話題の乗物機

サファリパニック（ホープ）
ブーブーマリオ（バンプレスト／真砂工業）
カルーセルローズDX（トーゴ）
アンパンマン号（バンプレスト）
ポヨヨン村のだいそうどう（ホープ）
バトルガー（トーゴ）
ポヨヨンスポーツカー（ホープ）
SRX−20（日邦産業）
アンパンマンメリー（バンプレスト／真砂工業）
トロップくんの冒険号（アクト）
ウルトラコースター（ホープ）

とメカスロット二機種）、多人数用「キャプテンジャック」と「大小」、闘士の絵で勝負する「ストIIキッズ」（二タイプ）。

ケイミックジャパン

LED式「けろけろけろっぴのドキドキえあわせ」、メカスロ「ハローキティのフルーツランド」。

こまや

投入メダルを盤面でパスしながらゴールへ運ぶ「ワールドサッカー」。

コナミ

同社"ミニエンターテイメントシステム"新作「ふうせんペン太」、TVポーカー「ウィナーズポーカー」「ワイワイポーカー」、ブラックジャック「BJフォースピリット」、競馬ゲーム「ワイワイジョッキー」。

サミー工業

メダルを飛ばすプッシャータイプ「ビンゴスター」、パチンコ「スーパースピン」などを出品。

サンワイズ

ミニメカスロット「ジャンケンマンバブルス」。

シグマ

六人用「マジックサーカス」ほか従来機多数。

タイトー

四人用プッシャー「クリスタルボックス」ほか従来機多数。

太陽自動機

TV画面でミニカーレースの順位を当てる「ぶっとびチョロQレース」、TVスロット「ザ・グレードアップ」など。

データイースト

TVポーカー「JPポーカー」、電光点滅式「リトルダービー」を出品。

ナムコ

"ゴールドブリオン"シリーズのTVスロット「ジョイフルライン」「ロイヤルライン」、同ポーカー「スーパーダブルジョーカー」の新作三種類、またプッシャータイプの「フラップジャック」も。

バンプレスト

TV画面で敵キャラクターと強さを競う「バーニングアタック」を披露。

友栄

的を狙って矢（LED）を射る「りゅうぐう物語」。

ユウビス

電光点滅ルーレット式「戦国忍者くん」を展示。

乗物機・遊園施設
キャラクターもの増加
遊び、ゲーム付き主流

乗物機の分野は春休みシーズンに向けての新製品が展示されたが、AOUショーでは乗物関係の来場者がゲーム機分野に比べると極端に少なかった。アーケード機分野もそうだが、小型乗物機もキャラクターものが増える傾向を示し、また遊び付きが今や主流となっている。遊園施設はすべてパネル展示にとどまった。

アクト

ペダルをこぐシマウマを先頭車両にデザインした二百五十ミリゲージのレール走行式「トロップくんの冒険号」を披露。ボタンで「ヤッホー」という音声も出る。

朝日エンジニア

バッテリーカー「森のどうぶつたち」、レール走行式「スーパーひかり」のほか、キリンのディスプレイなども展示した。

タイガー娯楽

手動で走行し足で方向を変える変形自転車「ニューハンドサイクル」のほか、イタリア製変形自転車「バス」など展示。

トーゴ

ボックス内でピンポン球をボタンで飛ばしてロボットに当てるガンゲーム付きの二人乗り定置型「バトルガー」、馬二頭と馬車一台を配した定置回転式「カルーセルローズDX」、デザインを少し変えた「にこにこフレンド」（本紙第445号参照）のほか、定置型「ヘイ！タクシー」なども。

ナムコ

最高時速十二キロメートルで横滑りも可能なバッテリーカー「ドリフトキング」を、東京・王子「ZYX」での設置例（パネル写真）とともに紹介した。

日邦産業

スリックカートとしても使用できる二人乗りゴーカート「SRX−20」を披露したほか、従来バッテリーカーも展示。

バンプレスト

"アンパンマン"に乗って回る定置回転式「アンパンマンメリー」、"マリオ"キャラクターを使い簡単なTVゲーム付きの定置型「ブーブーマリオ」、"アンパンマン"を車両にしたレール走行式「アンパンマン号」。いずれもキャラクターカードが払い出される。

ホープ

発表した新作は六機種あり、うち四機種に"ポヨヨン村"のキャラクターを使用。定置型乗物機はガンゲーム付きで狼を狙撃する「ポヨヨン村のだいそうどう」と動物を的にした「サファリパニック」、ゲーム付き「わんわんポリス」（本紙前号参照）。

定置回転式はコースターをテーマとして汽車が回転する「ウルトラコースター」。バッテリーカーは後部にキャラクター人形を設けた「ポヨヨンスポーツカー」二タイプ。

真砂工業

同社のOEM生産によりバンプレストが発売元となっている定置型「ブーブーマリオ」と定置回転式「アンパンマンメリー」を出品。また「ロックンジューク」も。

マスセット

FRP製の遊具「カメライダー」と「たのしい

上はトーゴの乗物機展示部分にて、下は真砂工業の小間

上はアクト、下は朝日エンジニアの小間でいずれも走行式を出品

上は今回も開発意欲を示したホープの小間にて、下は幼児向け遊具を展示したマスセットの小間

ビデオとパネルで「ドリフトキング」を展示し、休憩コーナーも設けたナムコの小間にて

特殊自転車を中心に展示したタイガー娯楽

ゴーカートとバッテリーカーを出品した日邦産業

ゾウ」のほか置物など。

ユウビス

バンプレストの乗物機「アンパンマン号」と「レッツゴートーマス」の二機種のレール走行式を展示した。

パーツ・その他

硬貨メカ、部品類充実　キャビネット新作多数

旭精工

キャッシュボックスを装備したアルミダイカスト製のコインドアで、三点カムロック式で防犯性を高め、百円硬貨三千枚を収納できる上、電磁カウンター付きの「DLD−WD」を新製品として披露したほか、一連のセレクター、ホッパー、押ボタン、スマートで払い出し口を高くした両替機「BC−100SA」などを展示した。

加賀電子

ワイドビジョンモニター「GNN−28J」「GNN−37J」を中心に各種モニター、JUKIホッパー、ゲーム機のすき間に設置する幅十センチの台間両替機「CG2000」なども紹介した。

上は太陽自動機、下はローラートロンの小間にて

上はアクシス、下はシグマの各小間のようす

三和電子

三角形とダ円形の照光式押しボタン「OBSA−30US、UD」、透明キャップの中にロゴなどを入れられるクリアボタン「OBSC−24、30」を中心に豊富な部品類。

セイミツ

耐久性を増したボタン「PS−14GX」、「スト II ダッシュターボ」用操作盤など、ゲーム機用各種部品類を展示。

ダイショー

上下にスピーカーを設け音響の迫力を増した五十インチプロジェクター使用TVゲーム機キャビネットで、同社従来機より輝度を三〇%向上させた「ニュー天画50」を披露。なお"ネオジオ"用は「ネオ50」として発表。

同社のほか今回はとくにTVゲーム機キャビネットの新作が多く発表された。アトラス「グランドマスター50」、SNK「MVS−U4−33/29」「U2−33/29」、カプコン「OOB50/60」、コナミ「サウロイド」、タイトー「テアトロ50/EX」「イグレット」、ナムコ「アリーナサイト」。

マリンゲーム

硬貨の補給が簡単で低価格、専用台はロッカーとして使える両替機「ラモン」シリーズを披露。またTVゲーム機キャビネット「18ライダー」と「25エース」など出品。

システムサービス

「タイニー・トゥーン」や「ベティーブーフ」など人気キャラクターやオリジナルの「福まねき」ネコなど多彩な景品用ぬいぐるみを展示した。

メキシコ

景品用アクセサリーやぬいぐるみ、色付きの75ミリカプセルなどを紹介。

なお景品はこのほか約二十社からぬいぐるみを中心に出品された。

以上のほか、SNKが業務用"ネオジオ"の新ハードとして、ホテルや飲食店などに設置できる一本用硬貨作動式「ネオジオデッキ」、電話回線による通信カラオケシステム「ネオ・ネットワーク」(本号別記事参照)を発表。カラオケはタイトーからも同社システムが紹介された。

またセガ社が"ヘッジホッグ"を使ったポップコーン自販機「ポップコーンショップ」を出品。

このほか朝日エンジニアリングが「カードゲートシステム」、岐阜特機が硬貨・紙幣計数機、宝娯楽がカラーLED使用のコトブキ製広告看板、日本オートフォートが名刺の自販機「名刺倶楽部」、カーニバル機などに接続して景品を払い出すものとしてテクモが「プライズベンダー」、ユウビスが「プライザーV」をそれぞれ出品した。

上は旭精工、右の四枚は左上が加賀電子、右上は三和電子、左下はダイショー商会、右下はセイミツ商事、下はマリンゲームの各小間

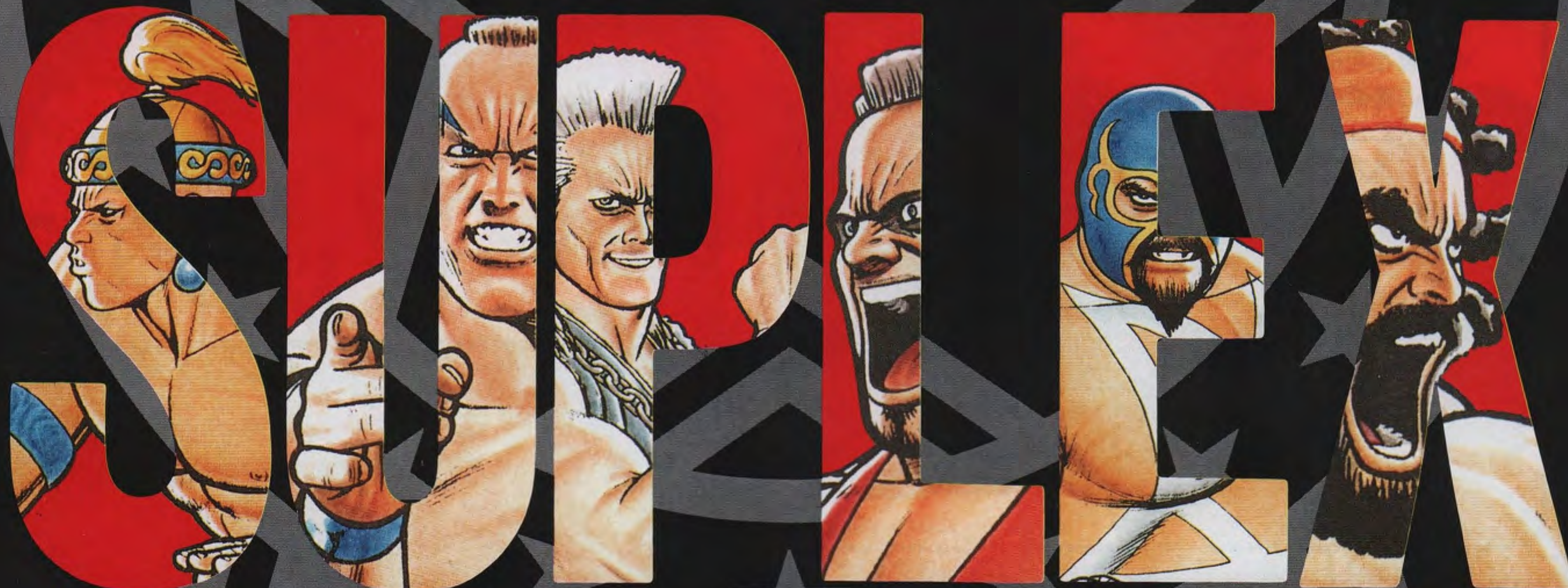
上はシステムサービス、下はメキシコの小間にて

NEW

2P対戦・タッグマッチOK!

THE 100MEGA SHOCK! 第3弾

3カウントで 地獄に堕ちろ!

10 Warriors of the ring. Who is world wrestling champion?

必殺技、凶器攻撃、派手な演出…ワールドチャンピオンめざす10大レスラーが、プロレスの醍醐味を100メガショックパワーで再現。超リアルプロレス「ファイヤー・スープレックス」、大好評活躍中!

ファイヤー・スープレックス™

© 1993 SNK CORP.

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

ザ・100メガショック!! 高インカムのネオジオがさらに楽しく大容量に。100メガを超えても上限58,000円までの超低価格でご提供します。一段と充実する新ネオジオワールドにご期待下さい。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本　社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL. 06(338)7007 FAX. 06(338)8986
東京支店 〒160 東京都新宿区新宿5-15-5(新宿三光町ビル8F) TEL.03(3351)8222 FAX.03(3351)8120
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6160 FAX.092(413)6154
名古屋支店 〒480-11 愛知県愛知郡長久手町大字長湫字徳佐婦50-1 TEL.0561(63)3046 FAX.0561(63)3048
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE: 06(338)7007 FAX: 06(338)7175

みんなが欲しがる 人気者、続々登場!

The Future Is Now SNK

クレーンペット

忍者タートルズ2
タートルボール
4月発売予定

100個 30,000円
あの「忍者タートル」がパワーアップして帰ってきた!
©1993 Mirage Studios.

4月発売予定
水木しげるの
カッパの三平
100個 29,500円
ロードショーで公開中の妖怪アニメが早くもぬいぐるみに!
©1993 水木プロ・にっかつ児童映画

4月発売予定
ゆかいな動物達がいっぱい!
野性の王国
100個 29,500円
ライオン、キリン、シマウマなど5種類の動物がかわいく登場!
©NAKAJIMA

販売元 株式会社エス・エヌ・ケイ　製造総発売元 —あそびは文化— タカラ

※掲載写真は試作品です。※表示価格は消費税を含みません。

NEO CARNIVAL SPECIAL™

まぜまぜして、幸運をキャッチ!

ぬいぐるみをかきまぜる「ラッキーまぜまぜボタン」搭載のネオカーニバルスペシャル。景品獲得のチャンスを増やして高インカムを実現、バツグンの集客力を発揮します。

大好評 ネオカーニバル スペシャル

ネオカーニバルスペシャル ミニ 1人用
●外形寸法(mm):幅900×奥行き883×高さ1,880
●重量:151kg ●消費電力:AC100V110W

ネオカーニバルスペシャル 2人用
●外形寸法(mm):幅1,650×奥行き883×高さ1,880
●重量:257kg ●消費電力:AC100V180W

デヌーノの会社など

イタリア警察2社摘発

「モータルコンバット」偽造基板を押収

英国の業界誌「ユーロスロット」が昨年十二月号で独占インタビューを披露した"コピーヤーの王"、パオロ・レオナルド・デヌーノの会社、エレクトロニク・デバイス社(本社ミラノ)が、イタリアの警察によって摘発された。

これは米国のミッドウェー社(本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長)が告訴したもので、エレクトロニク・デバイス社とロンバルディア・ジオチ社(本社ミラノ、ジュゼッペ・マスコリン社長)の二社を捜索、ミッドウェー社のTVゲーム機「モータルコンバット」のコピー基板百二十枚を押収した。これは約二千七百万円相当の被害額となる。

イタリアの法律に基づき刑事訴訟の手続きが進められることになった。

ヨーロッパ共同体(EC)加盟国では、ちょうど九三年一月一日付で新しい著作権保護規定が適用されるようになっていたことが、今回の偽造基板摘発に役立ったとされている。これはEC委員会が九一年五月十四日にEC「ディレクティブ」(一般に指令という意味の英語)を定めていたもの。

ディレクティブはEC加盟国が一定の立法措置をとるよう指令するEC委員会の命令で、EC自体の法(EC法)のこと。

著作権保護のためのECディレクティブは、コンピュータープログラムの文芸の著作物としての保護を規定していない加盟国に対しても、保護するよう定めるなど、どの加盟国も著作権保護で一定のレベルに達するよう定めている(これをEECディレクティブ91-250という)。

イタリアでは従来の著作法に一抹の曖昧さが残っていたため、TVゲームの無断コピーに対する法的手続きがとれなかったが、今回のECディレクティブ施行に伴い、早速大きな成果が挙げられたとしている。

今回の摘発されたエレクトロニク・デバイス社のデヌーノ社長は、「ユーロスロット」十二月号に掲載されたインタビュー記事の中で、「オリジナル基板はコピー基板に比べて高すぎる」などコピーヤーの当然の意見をとうとうと述べる一方で、コピー品は品質が悪いとも言っている。

デヌーノ社長によればオリジナル品をオペレートしているのは日本、米国、英国ぐらいで、他はすべてコピー品を使っており、コピー品を流通させているのは台湾、香港、スイス、ドイツなどの業者だとのこと。同氏はまた「われわれがオリジナルのゲーム基板だけを扱うことでやっていけるならば、コピー商売から足を洗う」とも言っている。

しかし安くて粗悪で、しかも違法な偽造基板を仕入れて販売している事実がある以上、五十五歳のデヌーノも、六十三歳のマスコリンも将来はないと見てよい。コピーヤーが生き残ったことは、この業界ではないからだ。

KING of the COPIERS
DI-NUNNO
DENOUNCES HIS THRONE

「ユーロスロット」12月号(P. 45)から

米国オペレーターが

残虐遊技に警告

とくに「タイムキラー」など

米国ペンシルバニア州パラサイニドのAMゲーム場を経営しているオペレーター、トム・マックオリフェ氏とフランク・アッシュ氏は連名で、一月八日、業界関係者に公開書簡を送った。これはTVゲームの暴力シーンが及ぼす影響を憂うもので、すでにNBC系テレビネットで報じられており、業界は早くミッドウェー社「モータルコンバット」とストラータ社「タイムキラー」を引き上げないと、規制される恐れがある、と警告するもの。

とくに「タイムキラー」は、手足や首を切断し、血まみれのこれら手足も表現されるという、かなりのきわもので、昨年暮れの発売以来業者間でも問題になっていたし、またこのため売れ行きも今ひとつだった。しかし、ある程度出回っているのも事実で、オペレーターとしてこの二人があえて呼びかけを行なった。

この問題について、米国の業界誌「リプレイ」二月号は特別報道としてとりあげ、メーカー側の考えや、TVゲーム表現の変遷などを紹介した。しかし、同誌としてはこれらTVゲームの暴力表現はテレビ番組のそれよりも温健であり、問題にすべきではないが、社会的に非難されると五〇年代のコミックブック、六〇年代の映画のように、規制を受けることも十分ありうる、と注意を促している。

日本では、女性の脱衣シーンなどを売りものにしたTV麻雀ゲームが、しばしば問題になり、最近ではこの種のTV麻雀ゲーム機は、オペレーション収入の低下もあってロケーションから姿を消しつつある。従って必らずしも同じではないが、米国でもTVゲーム表現をめぐる問題が根強く存在することを示している。

ATEI93は前年比

外国業者42%増

国際的なショーを裏付け

ATEI93の来場者のうち、英国以外からの来場者は二千四百九十七人で、前年と比べ四二%も増加していることがわかった。これは英国の遊技遊園業者協会であるBACTAの下で、ATEIを運営しているATE社(本社ロンドン)が三月十日に明らかにした(全体の来場者数は本紙第446号のヨーロッパAM通信を参照)。

それによるとATEI93に来た約二千五百人の外国業者の内訳は六十八ヵ国に及んでおり、多い順の十ヵ国は次のとおりとなっている。スペイン二百七十七人、アイルランド二百二十九人、米国百八十一人、イタリア百七十一人、オランダ百六十一人、フランス百五十六人、スウェーデン百四十八人、オーストリア百三人、ベルギー九十人、ノルウェー九十人。

初めてATEIを訪れたのはエジプト、ペルー、インド、インドネシア、マレーシア、シンガポール、スリランカなど十六ヵ国に及んでいる。

外国からの来場者を地域別に分けた場合、西ヨーロッパが千六百七十四人で二八%増、東ヨーロッパが二百二十八人で五〇%増、北米が二百十二人で九四%、中近東が百八十七人で八二%増、極東が九十人で二二三%増、豪州が五十二人で一〇八%増、北アフリカが二十一人で四二五%増と増加したが、南米は四人で増減なし、南アフリカは二十九人で七%減となった。これらは、どの地域でもAMビジネスが伸びているかということも示唆している。

ATE社は、この外国からの来場者数の内訳は「ATEIが世界で最も国際的なコインオプ業界の展示会のひとつであることを裏付けている」と説明している。

カプコン、フリッパー分野に

まだ参入しない

カプコンUSA社が説明

カプコンはデータイーストに続いてフリッパー製造に参入するのか、という疑問に対し、カプコンUSA社(本社カリフォルニア州サンノゼ、中山喜仁社長)はこのほど、フリッパー分野にすぐには参入しないことを明らかにした。

これはデータイーストUSA社のフリッパー部門のベテランマネージャーだったシェリー・サックスさんが、カプコンUSA社に転職したことから、にわかに現実味のある話となっていたもの。

カプコンUSA社は、同社TVゲーム機「ストリートファイターII」のフリッパー化に関し、プリミア社に許諾したことも材料になった。

カプコンUSA社のジェフ・ウォーカー副社長は、「シェリー・サックスを迎えたことは、何も当社がフリッパー分野に参入することを示していない。ただフリッパー分野に興味があるのは事実だし、プリミア社にライセンスもした」と述べている。しかし、もちろん将来同社がフリッパー分野に参入することはないとは言っていないので、「すぐには参入しない」ことを言い表わしたのだろう、と一般に受けとられている。

しかし、一方ではフリッパー部門開設のための準備を進めているとの情報もあり、近い将来開設するのではないかという観測が強まっている。

International Trade Show

ABP Group (Plague, Czech Republic)	Apr. 16-18
ABP Group (Warsaw, Poland)	Apr. 21-23
A+LTS (Prague, Czech Republic)	Apr.30-May 2
IALTEX (Thorpe Park, UK)	May 11-13
IFPA (Milwaukee, U.S.A.)	May 21-23
Summer CES'93 (Chicago, U.S.A.)	Jun. 3-6
Expo Diversiones (Jalisco, Mexico)	Jun. 14-19
Mexico Park Show (Guadalagara, Mexico)	Jun. 15-20
SALEX (San Paulo, Brazil)	Jul. 22-24
Latin America Expo (Mexico City, Mexico)	Jul. 28-29
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Aug. 26-28
Fun Expo (Orland, U.S.A.)	Sep. 22-24
Amusexpo (Paris, France)	Sep. 23-25
EELEX (St. Petersburg, Russia)	Sep. 28-30
Queensland AMOA (Brisbane, Australia)	Sep.29-Oct.2
LIW (Birmingham, UK)	Oct. 5-7
FER'93 (Barcelona, Spain)	Oct. 6-8
AMOA Expo'93 (Anaheim, U.S.A.)	Oct. 21-23
ENADA'93 (Rome, Italy)	Oct. 21-24
AL Preview (London, UK)	Oct. 27-28

仏CFAはタレ会長に

フランスの業者協会、CFAは十二月十日の総会を経て、新会長にクロード・タレ氏を選出した。二年間会長を勤めたベジョー・モニー氏は専務に退いた。

これは二人の役員がちょうど交代した形になる人事であるが、投票で決まったもの。CFAは同国の業界を代表する団体として、ユーロマットにも加盟している。

ヨーロッパAM通信

AMゲーム増加 ドイツIMA93

壁かけ式ギャンブル遊技機は低迷

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】　ドイツのIMA93（一月二十七—三十日、フランクフルト）は、ドイツの業界の大きな柱となっているギャンブル機市場の難しさや景気の後退、そして高い課税などの影響を受けて、昨年の出展社数や来場者数の記録を下回るだろうと予測されていた。しかし、これら著しく不利な条件にもかかわらず、この催しは暗い見通しを覆えし、予想以上に大きな成功をものにした。

来場者数は、昨年の一万二千七百五十人と比べると一四%の減少であるが、それは出展社が購入して（来場者を招くために）送る入場券を、これまでどおり多く購入しなかったという事実でほとんど説明できる。このことはまた、出展社がこれまで従業員や家族までもこのショーに来させていたのに、今年はショーに必要なスタッフしか来させなかったことも意味している。

その結果、出展社は製品購入を目的とする来場者たちと話合う時間を十分に持つことができ、製品購入を目的としない各社スタッフとの無駄な時間を浪費せずに済んだ。つまり、来場者数は減少したが、質的には向上しショーの値打ちが上がったと受けとられている。

こうした来場者数の減少にもかかわらず、外国からの来場者数は一六%増加した。このうち約半分（五四%）は東ヨーロッパから、三分の一はEC諸国から、残りは米国とアジア、太平洋方面からだった。

ドイツの大手メーカーであるNSM／ローエングループが今回出展しなかったこと、そして他の出展社でも展示規模を縮少したことにもかかわらず、主催者（運営会社はブレンハイム・ヘックマン社）は展示フロアを一杯に埋めるよう工夫した。十七ヵ国から二百七社が出展した。

日程重複で困惑

フランクフルト・メッセのハーレ5（一階と二階の二フロア）で四日間開催されたIMA93は、展示フロアとして二万二千平方メートルを使用した。開催期間のうち三日間は、ロンドンのATEI93（一月二十七—二十九日）と重なり、この衝突は当面まだ続く見込みとなっている。次回IMA94は一月二十六—二十九日で、ATEI94（一月二十五—二十七日）と二日間また重なることになるからである。

日程の重複は、どちらのショーにも参加しなければならない人々の間では、明らかに大きな話題となったし、実にさまざまな見方が示された。出展社も来場者もどちらかひとつのショーを選ぶよう強いられた、と受けとる人もいるが、それを証明するものはほとんどないようだった。

むしろ、とくにヨーロッパ以外からなど、国際的な来場者にすれば一度出かけてしまえば、両方のショーを訪れる機会を持つことになり、出かけやすい——と考える人もいる。賛成、反対いずれの意見もそれぞれもっともであるが、少なくとも取材報道する立場にある記者にとっては不幸なことと言えよう。

楽しめる展示会

IMAは、ATEIのように通路が混み合わないが、独自の雰囲気を持っている。つまりIMAでは例年、出展社がユニークなエンタテイメントを提供しており、今年も例外ではなかった。

ガーゼルマングループの小間では、ドイツスタイルの「ザ・バーボン・バニラ・ジャズバンド」が演奏し、来場者を楽しませた。バリーウルフ社では、パイオニア製によるカラオケの大会が催された。また「スターウォーズ」のマント姿のキャラクターが通路を歩いたり、有名なスヌーカーのプレイヤーが出現して技を披露するなど、来場者を楽しませていた。

IMA93では、ドイツの業界の基本となっている、いわゆるロタミント型の壁かけ式AWPギャンブル機が主役を演じている。この射幸遊技機の遊技料金や高い課税は十七年間も据え置かれたままであり、このため減産しているのに、製品過剰という状況になっている。

一方、ジュークボックス分野は九二年中好調で、約二〇%の販売増加となり、国内の設置台数は一万台を越えた。その他の非ギャンブル機は増えたり減ったりであるが、これまでと比べやや不確かとは言え、着実な広がりを示している。

出品機のうちギャンブル機は、これまでのドイツ国内の状況を反映して需要がかなり減少した。ギャンブル機以外については、ATEI93での出品状況と似たようなものだった。

完成品タイプのTVゲーム機、PC基板、キャビネットなどTVゲーム機関係、フリッパー、スポーツ遊技機、ジュークボックスなどの非ギャンブル機の需要は増加しており、このショーでも多数出品された。うちスポーツ遊技機は、近年ドイツその他の国々で成功しつつある。

非ギャンブル機には、以上のほか電子ダーツ機や、プールテーブル（ビリヤード類）、テーブルサッカーなどもある。これに新たに加わったのがガンゲーム機で、NSM／ローエン社の「レーザーシューティング」とメルクール社の「キムコーン」がある。

ATEIとの差

IMAでは自動販売機（ベンディングマシン）分野が重要な位置を占めている。自販機メーカーの中には、ワーリッツァー社やハーティング社のようなAM機メーカーを兼ねる会社すらある。

自販機は実にさまざまなロケーションで需要を伸ばしており、九一年中は好調、九二年中はやや不調だったが、九三年には増加すると見られている。最もよく伸びているのはたばこの自販機で、食品、飲料の自販機の伸びは少ない。

ATEIではとくにTVゲーム機などの主な国際的メーカーが、英国内向けのディストリビューターの小間とは別に、独自の小間を持つことが多いが、IMAではドイツのディストリビューターがほとんどメーカーに代わって説明するので、独自に小間を持つメーカーはほとんどいない。

こうした開発メーカーの多くは、IMAが大規模で重要な展示会ではあるが、ドイツ国内向けの展示会と見るようになった。ATEIのほうが国際的と考えられるからである。一方、東ヨーロッパからの来場が目立つことから、IMAも国際的と言えなくはない。

しかし、統計数値で比較した場合、来場者数を別にすると、双方のショーはそれほど差がない。展示面積はATEIの一万七千平方メートルに対し、IMAは二万二千平方メートルだし、来場者数はATEIの一万八千人に対しIMAは一万一千人、そして出展社はATEIが十六ヵ国二百十九社に対し、IMAは十七ヵ国二百七社となっているからだ。

他に違いがあるとすれば、ATEIが分離したカジノ機器展示区画を設けているのに対し、IMAでは主な展示小間の中にカジノ機器の展示を含めていることが挙げられる。ATEIには遊園施設展示区画があるが、ドイツにはIMAとは別の専門の展示会がある。またIMAには自販機展示区画があるが、英国ではATEIと別の展示会がある。

考慮しておかねばならないもうひとつの要素は、東ヨーロッパで展示会が急増しつつあり、それがIMAにどう影響を与えるか、ということである。すでにハンガリー、ポーランド、チェコ共和国、ロシアで展示会が開かれつつあり、今後さらに追加されるかも知れないのである。

ガーゼルマン社

ガーゼルマングループ（ADP）は、ドイツの最新機器であるガンゲーム機、メルクール社「キムコーン」と、ドイツの伝統的機器である壁かけ式ギャンブル機「ロタミント」を展示した。これらの上にドイツのAM機とギャンブル機の業界は築かれていることになる。また一連の主なメーカー製品がこの小間で紹介された。

ノバ社はミッドウェー社「クリーチャー・フロム・ザ・ブラックラグーン」、ウィリアムズ社「ホワイトウォーター」のフリッパー二機種で彩られた。TVゲームではアタリゲームズ社、セガ社、ナムコなどの製品が披露された。その中にはナムコ「コズモギャング・ザ・パズル」、セイブ「ムシャ」（武者）、「オリンピックサッカー」（セイブカップ・サッカー）、データイースト「ファイターズヒストリー」、日本システム「プレイガール」、ミッチェル「カラテトーナメント」（チャタンヤラクーシャンク）、スペインのゲレコ社「スカッシュ」などが含まれている。

バリーウルフ社は小間に何台ものデータイーストUSA社「スターウォーズ」フリッパーを並べた。またパイオニアのカラオケシステムをPRするため、会期中カラオケ大会を催した。同社の小間は年ごとに拡大し、同じ展示ホールでガーゼルマングループと対をなすほどになった。

TVチューニング・エレクトロニクス社は、プリミア社、ストラータ社、SNK、ジャレコ、タイトーのディストリビューターとして、各製品を紹介した。なお、ストラータ社「タイムキラー」も出品された。

カプコン・ヨーロッパ社はIMAに初めて出展し、同社の人気TVゲームを出品した。同社は九二年にデュッセルドルフに開設された。

オーストリアのファンワールド社は一連の卓上式ポーカー・ギャンブル機「ミニファン」を出品。ドイツでのディストリビューター、EMD社がそれを紹介した。

キンブル社は一連のギャンブル機とAM機を出品した。NSMグループのEMT社はキディライドを紹介した。

ボールタイマー社は、ドイツ市場に紹介して十年以上も高く評価を受けている、ビリヤード用のタイマーを出品した。ビリヤード・ベックマン社はソーレン・ソガード社のビリヤード、ブランズウィック社のプールテーブル、リレイ社のスヌーカー、マクダモット社のキューなど出品した。

ワーリッツァー社は、人気のあるジュークボックス「ワンモアタイム」と最新機種、そして自販機を展示した。同社はドイツだけでなく、世界中で知られている。イタールマチック社は一連の自販機を出品した。メテオ・コントロール・インターナショナル社は、プールテーブル用のタイマーやコンピューター装置を紹介した。

ハンガリーに本社のあるペイメントシステム社（PSK）は、ユーロコイン社のスペアパーツ、付属品を出品した。同社は東ヨーロッパから来た来場者に大きな関心を持っていた。

(Martin Dempsey)

右側の写真はガーゼルマングループの小間にて。上は壁かけ式ギャンブル遊技機と最新ガンゲーム機の展示。下はドイツ風のジャズバンド「バーボン・バニラ」の実演のようす

左側の写真はバリーウルフ社の小間にて。上はデータイーストUSA社フリッパー「スターウォーズ」の展示。下はパイオニア製品によるドイツのカラオケ大会のようす

右側上の写真はノバ社が展示した、米国ミッドウェー社のフリッパー「クリーチャー・フロム・ザ・ブラックラグーン」の展示で、下の写真は、IMAに初出展したカプコン・ヨーロッパ社の小間で、「バーチャル・オーディオ」を強調する同社TVゲーム機

'93 ima
27.- 30. January 1993
Frankfurt am Main
Messegelände

左側上の写真はTVチューニング社の小間で展示されたジャレコ「グランプリスターII」。下の写真はEMT社の小間で披露された同社の一連のキディライド

ギャンブル遊技に伴う

ドイツの遊技法

AMゲーム機は脇役の立場

ドイツではあらゆるコインオプ（硬貨作動式）遊技機のオペレートができるが、現金を払い出すギャンブル遊技機については遊技法（シュピール・フェル・オードヌンク、一九五二年）の下でしかオペレートできない。

これを設置するロケーションは六—七千軒の遊技場と、十五万軒の酒場であるが、ギャンブル機は遊技場で百五十平方メートルにつき十台しか設置できない。またバーなど酒場では一店につき二台まででしか許されていない。

これらギャンブル機については一九七六年以来、一回の最高賭け金は〇・三〇マルク、最高払い出し金は三マルクと決められている。これらギャンブル機で、十八歳以下の者が遊技することはできない。またTVゲーム機については、保護者が付いていない十六歳未満の者はプレイできない。

ドイツの遊技場オペレーターに影響を及ぼす異業種は、国内にいくつかあるカジノ（賭博場）、宝くじ、そしてビリヤード遊技場と考えられている。TVゲーム機などのAMゲームは、ギャンブル遊技場の空きスペースを埋めるもの、と普通思われている。

メルクール社の壁かけ式ギャンブル機「マルチマルチ」

JAMMAによる風営法改正を求める陳情書

(全文)

㈳日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)が一月二十八日付で、警察庁・生活保安課に提出した陳情書の全文は次のとおり。JAMMAでは九二年十二月七日の理事会で、一部修正のうえ承認されているので提出したとしている。

法務委員会の里見治委員長は、陳情内容の実現のための活動を開始するとしている。

陳情書

昭和五十九年八月十四日法律第七十六号「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」(以下「風営法」という。)は、制定後八年を経過いたし施行後の実務経験は七年間に及んでいます。

この間、運用上において多くの改良すべき点が発生いたしています。

これらの改良点の解決を図るため風営法・政令・施行規則等に関します改良事項及びゲーム機営業を育成発展させるための諸施策のご検討を賜わりますよう、特段のご配慮をお願い申し上げたく、以下の通りご陳情申し上げます。

1 法律に関するもの

① 第八号業種の定義

風営法第二条第一項第八号に規定される内容にはアミューズメント設備に関する機械の範囲が広範囲に及んでいるため健全なテレビゲーム機等が取締対象の範疇に巻き込まれて、混乱を起こしています。

このため第八号業種を次案の通り定義づけられますようお願いいたします。

(案)

「スロットマシン、テレビポーカーゲーム機その他のアミューズメント設備で射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの(国家公安委員会規則で定めるものに限る。)を備える店舗その他これに類する区画された施設(旅館業その他の営業の用に供し、又はこれに随伴する施設で政令で定めるものを除く。)において、当該アミューズメント設備により客に遊技をさせる営業(前号に該当する営業を除く。)」(法第二条第一項第八号関係)

② 景品の提供

最近の娯楽機械を用いたゲーム場は家族ぐるみ、男女二人連れ等、国民各層の人たちが明るい環境のもとで楽しんでいます。

このゲーム場には「ぬいぐるみ」等の景品ゲームが明るい娯楽環境の醸成に寄与いたしており、テレビ・新聞等のマスコミも豊かな国民生活における娯楽の一面として取り上げていることはご高承の通りであります。

「ぬいぐるみ」等とゲーム場は一体のものとなっている現状及びご当局の過去における行政指導の実績を踏まえて、風営法の第二十三条等二項の禁止行為に関する、内容につきまして適正な改正をお願いいたします。(法第二十三条第二項関係)

③ 役員の許可申請

風俗営業の許可申請を行う法人にあっては、当該営業に関係しない数十人の役員全員についても許可基準で言う暴力団員・精神病者・麻薬中毒者・その他の罪を犯した者等に該当しないことを証する諸手続きが行われています。

これを見直し、当該営業に直接関係する役員に限定されますよう手続業務の簡素化をお願いいたします。(法第四条第一項第九号関係)

2 政令に関するもの

① 営業地域制限

第八号業種は、子供の入場を時間制限のもとで容認されている風営法唯一の業種であります。

このため、商業地域あるいは近隣商業地域の出店は、制限地域内であっても良好な風俗環境の保全に悪影響を及ぼすものとは思われないので、当該地域の出店に関する規制は撤廃して下さるようお願いします。(令第六条関係)

② 営業時間制限

週休二日制は、全国的に徹底しつつあります。

射幸心をそそらない第八号業種は、豊かな国民生活の充実に寄与するものと考えられますので、営業時間の制限を一部次の通り緩和して下さいますようお願いいたします。

イ 夏休み期間中は十六歳未満の制限を延長する。

ロ 週末(金・土)は、制限時間を延長する。(令第八条関係)

③ 区画された施設

政令第一条に基づき風営法の適用から除外されているホテルまたは旅館・大規模小売店及び遊園地内の区画された施設の範囲を、当該ホテル等の営業時間と同一のものであれば全て除外するように拡大をお願いいたします。

(令第一条関係)

④ 遊園地の遊戯施設

今日のゲーム娯楽は、本来、青空のもとに遊ぶ遊園地の大型機械(メリーゴーランド・遊戯用電車等)を室内で楽しむことができるものへと日進月歩で進展致しています。

このため、法律施行令第一条第三号にいう遊戯施設は、表示装置を備えた遊戯者に移動の疑似体験をさせる遊戯施設を含むものと解釈を統一して下さい。

この解釈が困難な場合は、その旨の施行令改正をお願いいたします。(令第一条関係)

⑤ 対象遊技機の明確化

対象遊技機の機種の判定が所轄署によって異なっている場合がありますので、全国統一の見解を望みます。

例えば当局が指定する判定機関(JAMMAとAOUが共同で運営するもの等)を設置し遊技設備の法対象及び非対象の判別を行うこと等です。

(令で新たに制定)

3 施行規則に関するもの

① 風営法の対象となる遊技機の機種の判定を前項⑤号の政令との見合いによりましてさらに明確になるようにお願いします。

例えば、以下のような(案)です。

(案)

「法第二条第一項第八号の国家公安委員会規則で定める遊技設備は、次のとおりとする。

1 スロットマシン、模擬競馬その他遊技の結果がメダルまたはこれに類する物の数量により表示されるもの

2 テレビゲーム機のうち、トランプ、花札、麻雀等もっぱら偶然の遊技結果により勝敗を決するもの

3 ビンゴゲーム機

4 ルーレット台、トランプ台その他これに類する遊技の用に供されるもの」(規則第三条関係)

② クレーンゲーム機及びカーニバルゲーム機は、技術介入による遊技設備でありますので、規制対象から除外すると明記していただくようお願いします。(規則第三条関係)

③ 許可申請書・変更申請書及び変更届等の諸手続きが所轄署によって正副の副をコピーとして認めない場合及び副の中に一部オリジナルを求められる場合等があります。

申請者は対応に苦慮することがありますので全国を統一した取扱の出来ますようお願いします。(規則第一条第一項関係)

④ 軽微な変更の届出期間

規則第十八条に規定されています届出の提出期限を、他法令の提出期限あるいは株主総会後の事務手続等を勘案して、すべて三十日以内と改正をお願いします。(規則第十八条第二項関係)

4 解釈基準に関するもの

風営法施行の第一線において県警本部・所轄警察署間において取扱いに相違があり、混乱を招く事項があります。

以下に、それらの事項について記述いたします。

① 提出書類に、法令および警察庁の指示以外のものがあります。例えば建築確認書・消防検査確認書・都市計画法の用途地域確認通知書・機械の平面図及び写真・賃貸契約書・建築物登記簿謄本・ゲームソフト一覧表・誓約書(申請にかかる地区内に保護施設の予定地となるところが出現した場合は、申請書類の取下げを行うこと。)等であります。

② 役員等の略歴書に顔写真の添付を求められる場合があります。

③ 申請書類等に申請者の頁ごとの割印を求められる場合があります。

④ 軽微な内容変更、例えば役員の緊急退任の書類の差し替えが認められない場合があります。

⑤ 申請内容が適切であるにもかかわらず許可されるまで二ヶ月間を要する場合があります。

⑥ 当局指定の行政書士の使用を要求される場合があります。(①〜⑥解釈基準第五の一関係)

⑦ 風俗環境を保全するための地域に関する距離の測定が、店舗の建物から行われず、店舗の敷地に含まれている駐車場・空き地の外端から行われる場合があります。(解釈基準第五の四関係)

⑧ 店舗の平面図の作成を警察指定の建築士に再度作成させられる場合があります。(解釈基準第五の二関係)

⑨ 身分証明書・住民票・医師の診断書の有効期間が三ヶ月のところと六ヶ月のところとがあります。六ヶ月にお願いします。

⑩ 同一建築物内の一階と二階を別個に申請するよう求められる場合があります。

⑪ 代表取締役の申請であれば他の代表取締役の委任状は商法に従って不要であるにもかかわらず求められている場合があります。

⑫ 役員・管理者の身元調査照会が申請書提出以前の事前説明の段階であらかじめ実施されないところがあるため、審査時間が長期に及んでいるところがあります。

⑬ 建築基準確認申請書の内容が店舗とされているのを、遊技場とするよう確認申請書の内容変更手続きを要求される場合があります。

⑭ 消防署の確認及び建築確認の許可があるにも拘わらず再度の確認検査の要請をされる場合があります。

⑮ 申請書の申請者氏名欄に自署を求められる場合があります。(⑨〜⑮解釈基準第五の一関係)

⑯ メダルの預かりをごく一部の県で認めないところがあるので、これが違法ではないとする解釈を全国的に定着していただくようにお願いします。(解釈基準新たに制定)

5 ゲーム機営業を育成発展させることに関するもの

リデンプション(おまけ)ゲームの制度創設について

欧米等諸外国においては、技術介入性のある特定のゲーム機についてゲーム結果に応じてチケットを自動的に発行し、このチケットの点数の合計数値に応じ日常の遊びとして子供達が使う「おまけ的な商品」との交換をさせています。この方法のゲーム機営業は、いわゆるリデンプション制度といわれています。

わが国において、この制度を実施しようとする時は、風営法等の制約があり困難であります。国際化の社会に向かっている折から、わが国においても技術介入性のある特定の遊技設備については法律的にこのリデンプション制度が実施できますようご高配をお願いいたします。

以上

話題のマシン

新操作法採用「ラッキー&ワイルド」

逃走車と銃撃戦

ナムコ「スーパーワールドコート」基板も

ドライブゲームとガンゲームを組合わせたコックピット型TVゲーム機「ラッキー&ワイルド」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から四月十五日発売となる。またTVテニスゲーム機「スーパーワールドコート」が三月二十五日発売となった。

「ラッキー&ワイルド」は、逃走する麻薬シンジケートの車を追跡しながら銃撃戦を展開するもの。一人用の場合はアクセルとブレーキを踏みながら、左手でハンドル、右手で備え付けのピストルを操作。二人用では同時プレイで、2P側がもう一つのピストルのみを発射するという新しい試みの操作方法を採用しているのが最大の特徴。

画面は中央から周囲へと流れる3D形式で、SC内に突っ込んでいったり、路面電車が走る大通りや荒れ地を走行するなど変化に富むシーンが展開。画面上部にはバックミラーも付いている。敵も銃を発砲するほかドラム缶を転がしたり、オイルを路上に流すなど妨害してくる。ゲームはダメージ制。幅九三㌢、高さ一八四㌢、奥行一八三㌢。定価百六十五万円。

ラッキー&ワイルド

スーパーワールドコート

「スーパーワールドコート」は四人まで同時プレイ可能。一人用はシングルスかコンピューターと組んでのダブルス、二人用は対戦シングルスか、二人対コンピューターまたはそれぞれコンピューター選手と組んでの対戦ダブルスかを選択。三人用は一人がコンピューターと組んでのダブルス、四人用は二対二のダブルスとなる。特徴が異なるコートと選手を選択できる。八方向レバーと三つのボタン（強、弱、ロブ）を操作。コンピューターとの試合はトーナメント方式により負けた時または優勝した時点で、対戦プレイでは一マッチで、それぞれゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

SNKネオジオ「戦国伝承2」

騎馬戦も展開し

「ファイヤー・スープレックス」も

〝ネオジオMVS〟ソフト「戦国伝承2」が二月末に、「ファイヤー・スープレックス」が三月二十五日に、いずれも㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から発売となった。

「戦国伝承2」は「戦国伝承」の続編で、日本刀での戦いを基本にした戦国アクションゲーム。八方向レバーと四つのボタンを使用。二人同時プレイ、途中参加も可能。

戦国伝承 2

異世界の戦国時代、現代、敵の城内などSF仕立ての四ステージ構成で、騎馬戦のステージも盛り込まれている。刀で上段、水平切りのほかボタンの組合わせによりジャンプや防御、けり、特殊攻撃などを繰り出す。またいつでも忍者、天狗、忍犬のいずれかに一定時間変身でき、変身キャラクターに応じた変化に富む攻撃が可能となる上、アイテムにより超音波やさく裂する気砲攻撃なども使え、かなりマニア向けの内容となっている。ゲームはライフを併用した持ち人数制。カセット定価四万八千円。

「ファイヤー・スープレックス」はプロレスゲームで、同社〝100メガショック〟シリーズ第三弾となるもの。八方向レバーと四つのボタンを使う。

ファイヤー・スープレックス

一人用はシングルマッチ、二人同時プレイでは対戦または二人が組んでコンピューターと戦うタッグマッチを選択。レスラーは個性が異なる十人から選ぶが、二人が同じキャラクターを選ぶこともできる。通常リングのほか電流リング、場外乱闘、町の中での乱闘など場面により全部で十ステージあり選択可能。寝技や特殊技も駆使できる。ライフとタイマー併用で、KOか判定負け、ギブアップで終了。カセット定価五万八千万円。

スピード感あるアーケード機

転がる卵を運ぶ

トーゴ「ローリングエッグ」

アーケードゲーム機「ローリングエッグ」が、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から昨年十月以降発売となっている。

これはニワトリの卵をネコやヘビなどに取られないように運ぶというもの。奥からニワトリが産み落とす卵（ボール）が次々とプレイフィールドに転がり出てくるのを、手前のレバーを使って盤面全体を左右へ傾けながら、盤面手前のセーフホールに入れていくゲーム。ただしセーフホール自体も盤面の傾斜によって半円を描いて動くので、微妙なバランス感覚が要求される。一定個数以上の卵を入れると景品カプセル（75㍉）を払い出す。幅七〇㌢、高さ一七〇㌢、奥行一五〇㌢、OP価格九十万円。

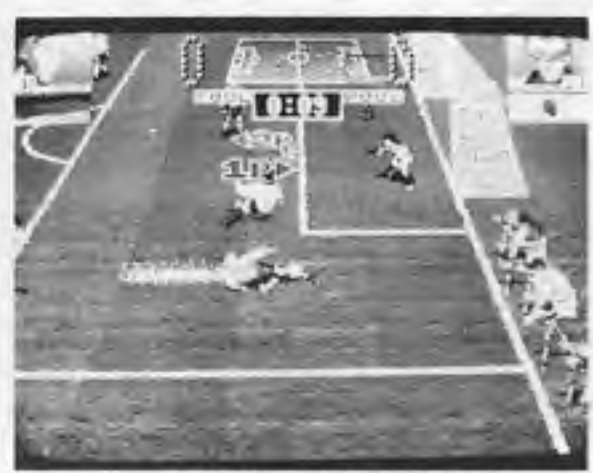
ローリングエッグ

話題のマシン

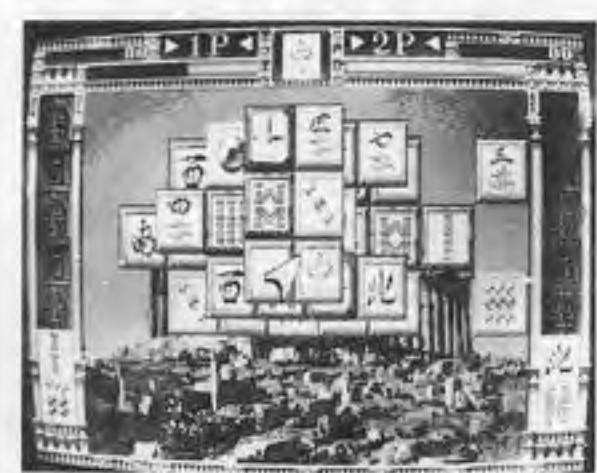
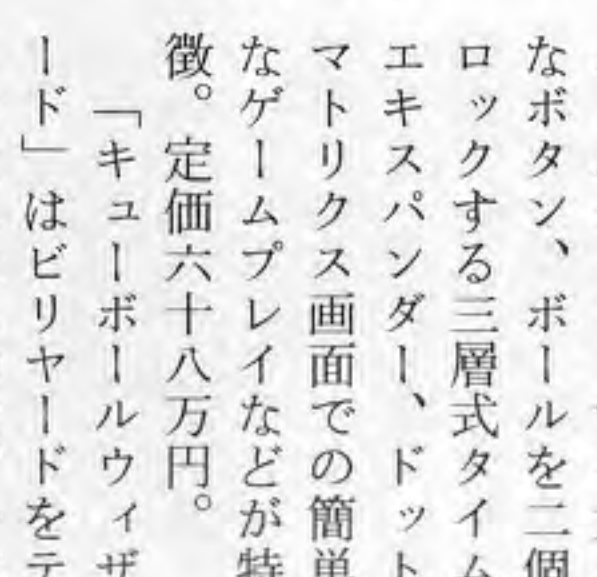
サッカー「ハットトリックヒーロー93」

特殊プレイ演出

タイトーから米国製フリッパー2機種も

TVサッカーゲーム機「ハットトリックヒーロー93」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から三月二十五日発売となった。また同社から米国製フリッパーとして、ミッドウェー社製「ドクターフー」が二月下旬、プリミア社製「キューボールウィザード」が三月下旬にそれぞれ発売となった。

ハットトリックヒーロー93

ドクターフー

「ハットトリックヒーロー93」は実写取り込み画像を採用したもので、八方向レバーと三つのボタンを操作する。同機の特徴は通常のサッカーではできないプレイや、相手のユニフォームを引っ張ったりパンチで殴るラフプレイ、疲れると肩で息をして手で汗をぬぐうなどの演出があり、ゲームならではの面白さを強調している点にある。四人まで同時対戦または協力プレイもできる（三、四人用は別売ハーネスが必要）。基板販売のみで定価二十三万五千円。

「ドクターフー」は英国の同名テレビ番組をもとにしたもの。初めに七人のドクター（バックガラス下部に表示）から一人をボタンで選択。ドクターにより完成させやすいフィーチャーが異なる。ボールシュートする大きなボタン、ボールを二個ロックする三層式タイムエキスパンダー、ドットマトリクス画面での簡単なゲームプレイなどが特徴。定価六十八万円。

「キューボールウィザード」はビリヤードをテーマとしたもので、一定条件で狙うべきターゲットが示され、そこにシュートするというステージが六種類設けられていることが大きな特徴。またバックガラスにある画面でのゲームプレイ、マルチボールプレイ、ジャックポットなど多くのフィーチャーもある。定価六十八万円。

キューボールウィザード

麻雀牌使ったTVパズル

ペアにして消す

エイブルから「牌砦（とりで）」

麻雀牌を使ったメトロ製TVパズルゲーム機「牌砦（とりで）」が、㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から三月上旬発売となった。

これは牌の山の中から牌を一個ずつ取って画面端の溝に積んでいき、同じ牌が二個揃えば消えるというもので、レバーでカーソルを動かしボタンで取る。囲まれた牌や縦横斜め、上下にはさまれている牌は取ることができないので、先を読みながら取っていかなければならない。山の中にはどの牌でも消せるヘルプ牌がある。また二人協力プレイで相手が欲しがっている牌を渡せるパス牌、タイマーを増やすウォッチ牌もある。持ち牌をすべて消せばクリア。時間切れまたは溝の上まで牌が積み上がるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

牌砦（とりで）

動く占い師人形

ヒューマン「クリスタルフォーチュン」

占い機「クリスタルフォーチュン」が、ヒューマン㈱（本社東京、鈴木長四郎社長）から三月下旬発売となった。

リアルに動く女性占い師ロボット、手を置くと電光が集中するプラズマボールなどで雰囲気を強調。占いは六項目で結果は二兆五千億通りもある。定価百六十万円。

クリスタルフォーチュン

ハンマー使うアーケード機

太鼓でサル落下

タカラAM「タムタムモンキー」

アーケードゲーム機「タムタムモンキー」が、㈱タカラアミューズメント（本社東京、佐藤安太社長）から四月五日発売となる。

これはサルがヤシの木に登り、上部の実を取るのを、ハンマーで太鼓を叩くことによって阻止するゲーム。

硬貨投入後、五本のヤシの木の下からそれぞれランダムにピンクのサルが登っていく。木の手前にある太鼓ボタンをハンマーで叩くと、その木のサルが驚いて滑り落ちる。タイマー（百秒）内に阻止すれば得点加算、一匹でも登り詰め実を割るとゲーム終了。難易度四段階調節可能。幅一二〇㌢、奥行八九㌢、高さ（看板含む）二三二・五㌢。OP価格八十八万円。

タムタムモンキー

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.198

鎌先英太郎

四月は残酷な季節だとT・S・エリオットは言った。〈続〉

生徒が遅刻するだけでは生徒が門扉にはさまれて死ぬことはない。

どうして、ああいうことをする教師が発生したのかが問題である。

井下さんの記憶では、あのおぞましいとされるわが国の戦争中の学校でさえ、教師が朝、門番をしているというようなことはなかったという。

一体に今の兵庫県の教師は、あれだけ罪を問われた第二次世界対戦中の軍国主義下の教師よりも凄いのである。

まず第二次対戦中にさえ教師が鉄の門扉に生徒の頭をはさんで殺したことはなかったということをわたしたちは銘記しなければならない、と井下さんは書いてきた。

この間見た東野圭吾の『同級生』の〈あとがき〉に、こういうところがあった。

——小学生の時から教師が大嫌いだった。なぜ理由もなく、こんなおっさんやおばはんに威張られなきゃならないんだと、いつも不満だった。どう見ても尊敬できる部分など一つもないのに、「先生」などと呼ばされるのも面白くなかった。何より我慢ならなかったのは、連中が自分たちのことを、立派な人間だと錯覚していることだった。

「社会はそんなに甘いものじゃないぞ」

よくこんなことをいう教師がいた。そのたびに、

「大学出て、すぐ教師になって、てめえだって学校以外のことは何も知らねえだろうが」

などと思ったものである。

「大人社会に出ていけない臆病者が、子ども相手の教師なんかになるんだぜ。あんな奴らに、教育してやった、なんて思われたくねえよな」

仲間同士で、こんなことをいい合ったりもした。

そんなふうだったから、卒業式の時に強制的に歌わされる「仰げば尊し」という歌は、ヘドが出るほど嫌いだった。何が、「我が師の恩」だ、そんなものねえよ、と思った。——

ま、東野圭吾の個人的な感慨であるから、全てがこうだというのではなかろうが、私たちの時代と較べるとまずいちばん大きな違いとしては、学校と私たちの生活とが東野の場合ほど密着してはいなかった。勿論波調が生徒とあわない教師もいたが、その場合には生徒の方でさっさとエスケープしてしまっていた。東野の場合のように子どもの頃から執拗に厭だ嫌いだとおもいながら、お互いに鮫肌を擦りあわせて不快感を盛りあげるような子どもじみた趣向を、私たちの場合にはもちあわせてはいなかった。

自分たちがしたいことに全力を賭けていたから、東野のように教師の立場を揣摩憶測する暇は全然なかった。教師とは生徒の方でずっと大きな距離をとってしまっていて、東野のようにべたべたと密着しているような生徒がたとえいたとしても、密着していることは隠蔽されていなければ友だち交際が成立しなかっただろう。そういう傾向は幼児にしか認められないものとされていた。

甘えがひっくり返って表現されているのに過ぎない。

「仰げば尊し」の件についても以前であれば皆で唱うのに反対したであろうし、更にいえば、教師側でいち早くそういう雰囲気を把握して、生徒が厭がる歌を唱わさないようにすることぐらいはしていたものである。また皆にはかるのが面倒であれば友人同士で歌わない、あるいはその場に臨まないだけのことであった。

これだけ厭だとおもいながら、その場に臨み、その歌を唱うのは、もはや異常な状態であり、近頃いくら不況であるといってもパートのおばさんでさえ、東野ほど厭な状況に耐えて働いているということはないであろう。

それも分ると井下さんは言う。

現に井下さんは三十数年教師をしていて「社会はそんなに甘いものじゃないぞ」と話したことはない。殆んどの教師は子どもを捕えてそんなことは言わないだろう、という。

しかし、問題がないことはない。鉄扉で生徒を殺した教師の年代に大きな問題がある。

高度成長期に採用された教師たちである。

当時、民間企業の賃金の二分の一にしかならなかった教師の賃金では、人が集まらなかった。この時期、公立学校の教師の採用試験場は、かなり多くの府県において地元の府県だけではなくて北は北海道から南は沖縄にまで設定され、短大卒までの資格があればとにかく教師として採用して、員数の間にあわせておくという形でなされていた。

この時期から職場の雰囲気も学校の雰囲気も変ってしまった、と井下さんは言う。

まず言語、態度が粗暴なことが自信とか明朗さの表現であると勘違いしていながら、自分では勘違いしていないとおもう教師がこの時期に発生してきた。

井下さんなどは自分が生徒時代に学校生活を過した時期の快、不快に基準を置いて、無益な不快感につながることは極力除去するようにして、学校生活を組みたてるようにしてきた。

けれども年毎に言語態度が粗野な連中が増えてゆく中で、そういう基準は教師の指導に対する自信のなさとして斥けられてゆく。連中が強力な自信のもとに進めてゆくのは、兎に角隅々にまでわたって生徒を管理することなのである。

井下さんにして見れば、お前らはどんな学校でどんな教育をうけてきたのだと言いたいところだが、連中は皆それぞれに偏差値が非常に低い大学を苦労して出てきているので、そういうことは逆立ちをしても言うことは出来ない。

連中は自分が受けてきた教育が強力な管理体制下にあって、それがよかったからそうするのか、あるいは自分たちと生徒とはてんから人種が違うとおもいこんでいるから平気でそういうことが出来るのか分らないが、一年毎に管理のための規則は細則化が進められる。

そこまでしなくてもいい。あるいはそこまでしてはいけないと井下さんはいつも思うのだけれど、そう言えばお前は怠け者だときめつけられそうな雰囲気が支配的になっている。

またそういう作業を積極的に進める者でないと校長、教頭になれないのが教師社会になってしまった。

多分今では〝教師の鑑は、人間の屑〟というのはまさに正しいでしょう、というので井下さんの手紙は終っていた。

APRIL 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ストIIダッシュ・ターボ（カプコン） SF II・CE Turbo (Capcom)	7.96
❷	—	クイズ・チャンネルクェスチョン（中日本リース） Quiz Channel Question* (Nakanihon)	7.45
3	2	クイズ学問ノススメ（コナミ） Quiz Gakumon No Susume* (Konami)	7.42
4	3	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega)	7.23
5	4	餓狼伝説　2（ＳＮＫネオジオ） Fatal Fury 2 (SNK)	7.15
6	5	天地を喰らう　II（カプコン） Worriors of Fate (Capcom)	6.77
❼	—	ナックルヘッズ（ナムコ） Knuckle Heads (Namco)	6.57
❽	—	ＶＶ（ヴィファイブ）（東亜プラン／タイトー） Grind Stormer (Toaplan)	6.50
❾	—	ミスティック・ウォリアー（コナミ） Mystic Warriors (Konami)	6.29
❿	—	ダークエッジ（セガ社） Dark Edge (Sega)	6.25
11	6	クイズＦ１ワンツーフィニッシュ（アイレム） Quiz F1 Race* (Irem)	6.23
12	8	クイズココロジー（テクモ） Quiz Kokorogy* (Tecmo)	6.22
13	7	ストリートファイター　IIダッシュ（カプコン） Street Fighter II : Champion Edition (Capcom)	6.14
14	14	龍虎の拳（ＳＮＫネオジオ） Art of Fighting (SNK)	5.94
15	12	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.86
⓰	17	ストリートファイター　II（カプコン） Street Fighter II (Capcom)	5.81
17	11	サイバトラー（ジャレコ） Cybattler (Jaleco)	5.75
⓲	20	セイブカップサッカー（セイブ） Seibu Cup Soccer (Seibu)	5.71
19	16	ボンバーマンワールド（アイレム） New Atomic Punk (Irem)	5.69
20	10	上海　II（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	5.67
㉑	—	グリッドシーカー（タイトー） Grid Seeker (Taito)	5.60
22	15	スーパーワールドスタジアム '92激闘版（ナムコ） Super World Stadium '92 Heavy Fighting (Namco)	5.52
23	13	クイズＴＶ合衆国Ｑ＆Ｑ（中日本リース） Quiz TV Variety Show* (Dynax)	5.50
24	23	ポケットギャルＤＸ（日本システム） Pocket Gal Deluxe (Nihon System)	5.43
25	9	カプコンワールド　2（カプコン） Quiz Capcom World 2* (Capcom)	5.36

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	8.63
2	2	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Sega)	7.93
❸	—	スーパーチェイス（タイトー） Super Chase (Taito)	7.73
❹	6	コカコーラ・スズカ８アワーズ（デラックス）(ナムコ) Coca Cola Suzuka 8 Hours (DX) (Namco)	7.64
5	4	バーチャレーシング（デラックス）（セガ社） Virtua Racing (Deluxe) (Sega)	7.39
6	3	ワイルドパイロット（ジャレコ） Wild Pilot (Jaleco)	7.00
❼	8	コカコーラ・スズカ８アワーズ（スタンダード）(ナムコ) Coca Cola Suzuka 8 Hours (SD) (Namco)	6.75
8	5	天地を喰らう　II（カプコン） Worriors of Fate (Capcom)	6.73
9	7	ファイナルラップ　3（デラックス）（ナムコ） Final Lap 3 (Deluxe) (Namco)	6.70
10	9	ファイナルラップ　3（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 3 (Standard) (Namco)	6.50
11	10	レールチェイス（セガ社） Rail Chase (Sega)	6.25
12	12	グランプリスター（ジャレコ） Grand Prix Star (Jaleco)	6.02
⓭	17	パワーホイールズ（タイトー） Double Axle [Power Wheels] (Taito)	6.00
⓮	16	Ｆ１エキゾーストノート（セガ社） F1 Exhaust Note (Sega)	5.87
⓯	18	ドライバーズアイ（ナムコ） Driver's Eye (Namco)	5.83

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	所さんのまーまーじゃん（セガ社） Tokorosan's Mahjong* (Sega)	5.69
2	1	麻雀革命II・プリンセスリーグ（ジャレコ） Mahjong Revolution II* (Jaleco)	5.33
❸	4	アイドル麻雀ファイナルロマンス（ビデオシステム） Mahjong Final Romance* (Video System)	5.14
❹	6	グッとＥ雀（セイブ／テクモ） Mahjong More Lucky* (Seibu/Tecmo)	5.00
5	5	とってもＥ雀（セイブ／テクモ） Mahjong Very Lucky* (Seibu/Tecmo)	4.67

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	フィッシュテールズ（ウィリアムズ） Fish Tales (Williams)	6.02
❷	5	バットマン（データイースト） Batman (Data East)	5.67
3	2	リーサルウェポン　3（データイースト） Lethal Weapon 3 (Data East)	5.22
❹	7	フック（データイースト） Hook (Data East)	5.17
❺	6	ターミネーター　2（ウィリアムズ） Terminator 2 (Williams)	5.01

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Namco Set Up Joint Venture in Shanghai

Namco Limited, Tokyo, has established "Shanghai Namco Limited" as a joint venture with Shanghai Amusement & Culture Enterprises Company (managing director: Shu Ke) of the Shanghai City Bureau. The new company will run a game arcade and manufacturing facility in Shanghai from May.

This was announced at a press conference held by representatives of Namco and the Shanghai municipal authorities on February 15 in Tokyo. Last year, Namco held negotiations with the Shanghai municipal authorities and reached agreement on the establishment of a joint venture company on December 8. On February 8, Shanghai City officially authorized the establishment of a new company.

70% of Shanghai Namco Limited's capital, US$1.35 million, is to be invested by Namco and 30% by Shanghai City. Shu Ke becomes chairman and Namco's director Yoshitake Yamauchi president. Operation of the factory will begin with coin-op game assembly. The arcade, "Namco Play World" (600 m^2), will be located in a busy down-town street.

"Namco Play World" will be equipped with 88 games including "Suzuka 8 Hours" and other new Namco videos to be operated at 1 or 2 tokens per play (1 token = about US$0.35). 20 staff will be employed in China.

According to Namco, the average yearly income of Shanghai residents is US$1,000. However, as they do not have any housing, educational, medical and other expenses, they enjoy a considerable amount of disposable income. Shanghai is a major city with a population of 16 million and there exists, therefore, a great potential demand for amusement facilities. Up until now, the city has had no game arcades and therefore "Namco Play World" is expected to be extremely popular. US$1 million of operation income is expected in the first year. Namco intends to increase the number of arcades in Shanghai to 10 within the next three years.

"Wonder Egg" Results '92

Namco Limited, Tokyo, revealed that the number of visitors to its urban theme park "Wonder Egg" between February 29, 1992, and February 28, 1993, was 1,112,380 and yearly income amounted to ¥3,900 million. These results far exceeded the forecast of 800,000 visitors and ¥2,500 million income.

As a result, on February 27, Namco invited about 150 people involved to an assembly hall near "Wonder Egg" and held a commemorative party. Namco also gave its guests a preview of its recently completed "Virtua Vehicle" which was shortly to go into operation in the park. Namco has recently introduced a succession of such attractions.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

Sega Listed On Paris Mkt.

Sega Enterprises, Ltd., Tokyo, recently announced its decision to list its stocks on the Paris Stock Exchange in France. After screening by the stockbroking association and the Securities and Exchange Commission in France, Sega's stocks were put on sale from March 10 and popularly received.

With the success of its home video "Megadrive" in Europe, there has been increasing interest in Sega. As a result, Sega decided to list its stock in France.

Capcom Joins "Megadrive" 3rd Party

Capcom Co., Ltd., Osaka, recently announced that it will ship its game cartridge "Street Fighter II - Champion Edition" for Sega's 16-bit home video game system "Megadrive" ("Genesis" in the U.S.) in June. Capcom intends to manufacture and ship about 2 million units mainly to the U.S. market.

Up until now, Capcom has only supplied cartridges for Nintendo home video systems. This policy has now changed. Since last year, Konami has also supplied game software for Sega "Megadrive". Thus, Capcom's policy change is regarded as an inevitable step.

Capcom has had many video game hits. In particular, "Street Fighter II" was an enormous success – 3 million sets for "Super Famicom" and 3 million for "Super NES" – totalling 6 million sets. In addition, shipments of the PC board "Street Fighter II – Champion Edition" for arcades have already reached 51,000 sets in Japan and 40,000 overseas, totalling 91,000.

In May Capcom plans to ship "Final Fight II" for "Super Famicom". Regarding the home video version of "SFII: Champion Edition", the successor to "SFII", Capcom has also decided to ship software for "Megadrive". Capcom's decision to supply game software for non-Nintendo use is favorably regarded in general, since it helps to reduce Nintendo's dominance over the home video market.

SNK Unveils ISDN Karaoke "MS Series"

SNK Corp., Osaka, unveiled "MS Series", the karaoke system utilizing an integrated services digital network (ISDN) at the AOU Expo '93 and Karaoke Business Fair '93. This marked the company's entry into the karaoke business. By expanding this communication network, SNK will form a network of "NEO•GEO" video games within 5–6 years.

In September 1992 Taito Corp., Tokyo, shipped "X-2000", a karaoke system utilizing the ISDN, and at present several thousand units are already in operation. With only a telephone line necessary, karaoke software can be immediately utilized by means of the ISDN system. Thus, the system is expected to become central to the karaoke business in the future.

SNK's "MS Series" is far superior in quality to Taito's "X-2000". It was decided that Ricoh Co., Ltd., Tokyo, a famous electronic appliance manufacturer, undertake manufacture and SNK undertake marketing.

As the first step towards forming "NEO•GEO" network system, SNK will place "MS Series" on the market in the coming autumn, and after several years, make it possible to supply game software through the same network system.

Konami Names New Euro Presidents

Konami Co., Ltd., Kobe, announced the appointment of full-time presidents of its European subsidiaries as of March 1. At present, there are two subsidiaries – Konami (Europe) GmbH, Frankfurt, which was set up in 1984, and Konami (Continental) Limited, London, which was estabished in 1991 in the U.K. The German subsidiary has been mainly involved in home videos with the U.K. unit concentrating largely on coin-op videos.

Up until now, Kagemasa Kozuki, chairman of Konami, has also served as president of both subsidiaries, with the German office being managed by Tsuyoshi Ando, vice-president, and the U.K. office by Richard Dunn, head director. Upon the recent appointment of a full-time president, Richard Dunn resigned.

Vice-president Tsuyoshi Ando was promoted to president of the German subsidiary, while Ko-ichiro Beppu is the newly appointed president of the U.K. subsidiary. At Konami Inc., Chicago, U.S.A., Susumu Sakamoto was named full-time president in September 1991. Konami explains that the appointment of full-time presidents of the European subsidiaries in place of concurrent service is a step taken to strengthen its worldwide marketing.

キャッチ・ザ・ハート――
TAITO®

もう観戦だけでは、もの足りない。迫力と興奮を味方に、ゴールキック!

話題のバーチャル・リアリティーを
ついにゲームで体感!

世界のスーパープレイヤーの鍛え抜いたテクニックが舞う／前作を上回る超リアルアクション。多彩なシュート、ラフプレイ、ハプニング。奥行きのある画面と視点の変化で、圧倒的に魅了します／華麗なプレイを再現するVTR機能も。

HATTRICK HERO '93
ハットトリックヒーロー™

〈仕様〉●プレイ人数：1～4人・同時可能（3～4人プレイは別売のハーネスが必要）●途中参加：あり●コントロールパネル：8方向3ボタン●ゲームオーバー条件：タイムオーバー時に、負けもしくは引き分けの場合●コンティニュー：あり、PK戦かノーマル戦のどちらかを選択。

人生、サイコロ、浮き沈み。小・中・高・大学、無事卒業できたら社会人。難問に見事答えを出して成功者の道を歩け。スゴロクとノルマ制クイズの合体ゲームで、人気ジャンルに決定版登場／涙と笑いのチャレンジだ／

クイズ人生劇場™
QUIZ JINSEIGEKIJOH

3台の最新マシンを駆って、極限のカーチェイス!!

アメリカ全土を舞台に凶悪な犯罪と対決しつづけるトニーとレイモンド。全5ラウンドで、28インチワイドモニターが臨場感を盛り上げる。さあ、ニトロスイッチで犯人車にとどめをさせ!!
ターゲット

●筐体仕様
①サイズW800mm×D1910mm×H1575mm②重量230kg　③消費電力AC100V　④定格230W（最大消費電流5A）

CRIMINAL TERMINATION SUPER CHASE
スーパーチェイス クリミナルターミネーション™

乗ったら最後の空間かっとびマシーン。出現。

世界初の「インタラクティブ・シミュレーションゲーム」登場。

LDソフトの「ケーブスピーダー」は、CG画像のド迫力、うなるサウンド／4つの武器が選択でき、画像とマシーンが連動。ビデオソフトの「ギャラクティックストーム」は、ハンドル操作に合わせて映像とマシーンが大迫力の動き／後続のソフトにも、乞うご期待／

IDYA
INTERACTIVE DYNAMIC ACCELERATOR
『イディア』

ケーブスピーダー

Casino Venus™
カジノビーナス〈8人用〉

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

ビーナスの微笑は誰に輝く。

待望の本格的ルーレットゲーム登場。ルーレットならではの華やかな楽しみを満喫できる新機構とドラマチックな緊張感を演出。その優雅さは、まさにカジノです。

※景品に関し、掲載商品は、OP価格@￥350以下です。

グ～ンと夢が大きく広がります。
どこでも、誰れにでも愛されてるんだ。

ワールドドック2（100個入り）
サイズ17～18cm

チキチキマシン猛レース（100個入り）アソートD
© 1992 HANNA-BARBERA PRODUCTIONS, INC. Licensed by NIPPON COLUMBIA CO.,LTD. 発売元：日本コロムビア㈱
サイズ16～19cm

オリジナル野生動物2（100個入り）
サイズ8.5×7×6cm

お～い竜馬（100個入り）サイズ18～19cm
©NHKソフトウェア

カラオケCDシングル
（100個入り）
サイズ9×6.5cm
日本音楽著作権協会許諾済

ハンドパペット2（100個入り）
サイズ17～20.5cm

※筐体の外観、仕様、画面内容等は、改良の為、予告なく変更する場合がございます。

株式会社タイトー®
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4808